SEGA
Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
強者どもよ!いざ来い!!
TEAM BATTLE MODE
3 - 1
1P TEAM
JACKY
SARAH
PAI
KAGE
JEFFRY
2P TEAM
JEFFRY
SHUN
PAI
JACKY
LAU
WINNER
AM R&D DEPT.#2
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995
新たな闘いがセガサターンで炸裂する。
●アーケードと同じ動きは秒間60コマを実現、全てのキャラの全ての技が使用可能!
●ゲームモードは全部で6つ、どれもプレイヤーを飽きさせない満足の仕上がり。
●セガサターンオリジナルのフィーチャー、チームバトルモードでは5対5の団体戦が可能に!
●プレイヤーの技をCPUが学習していくエキスパートモード搭載。しかもバックアップ対応!
最強の格闘アクションを体験できる!!
アーケードに登場以来、大ブームを巻き起こしている「バーチャファイター2」ついに、セガサターンに!移植はもちろんAM2研自ら担当。セガサターンの能力をフルに使った最強の格闘アクションは期待を裏切らなかった!
新発売 6,800円
〈格闘アクション〉
●セガサターンバーチャスティック
(別売 4,800円)対応
脳天直撃
ツアー開催!
テレビ東京系にて、TVアニメ「バーチャファイター」
毎週月曜18:30~19:00 大好評放映中!!

SEGASATURN

バーチャコップ

VIRTUA COP

新発売
[シューティング]
バーチャガン
同梱セット 7,800円
(バーチャガン1丁付)
●バーチャコップ単品 5,800円
●別売バーチャガン 2,900円

バーチャガン
ブラックボディの本格派!!

撃たれる前に撃て!!!

最もリアルで最も爽快!
世界初の3DCGガンシューティング
セガサターンに新登場!!

射撃練習ができるトレーニングモードでは、
2P対戦も可能に。
テクスチャーマッピングの美しい画面と、
息もつかせぬテンポの展開で
ゲームを超えた臨場感が君に迫る!!

ATURN™
期間:11月23日~12月24日
新作ソフトのゲーム大会を全国26か所で行います!
※くわしくは、大会ステッカーの貼ってあるお店で。

買ったその場で
セガサターン
5000円キャッシュバックキャンペーン
キャンペーン期間中、セガサターンは
店頭表示価格より、5,000円お求めやすくなります。
実施期間:平成7年11月15日(水)~平成8年1月15日(月)
※キャッシュバックキャンペーンは、実施期間中においても、商品がなくなり次第、終了させていただきます。
詳しくはキャンペーン実施店でご確認ください。

AM2 AM R&D DEPT.#2

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA

SEGASATURN

知的サッカー、ここに極まる。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

ANTLERS JEF UNITED
VERDY MARINOS FLUGELS
GRAMPUS GAMBA

REYSOL RED DIAMONDS
BELLMARE S-PULSE JUBILO
SANFRECCE CEREZO

キミの地元で、Jリーグのクラブを育てよう。
全国564カ所からフランチャイズを選び、クラブの代表としてJリーグ完全制覇めざすゲームだ。実存のJリーグクラブはもちろん、友達の育てたチームとも戦えるぞ。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
——育成シミュレーション——

2月23日発売予定
5,800円

好評発売中

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(除く祝祭日)

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGASATURN

北斗神拳が セガサターンで炸裂!

ストーリーモードでは"暗黒の北斗"を
名のる新たな敵が出現!

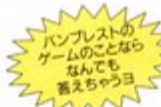
必殺の大技を相手にたたき込み、
一気に勝負を決めろ!

北斗の拳

好評発売中

格闘アドベンチャーゲーム
価格5,800円 CD-ROM

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)

株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

なめらかな動きの秒間30フレームのポリゴンカーレース

2P対戦で熱くなれ！

実写さながらの湾岸線20コースをドリフトでつっぱしれ！

SEGA SATURN™

12月15日発売！

湾岸デッドヒート

3D 3D-PHONIC
レーシングコントローラー対応

二人で競える、2P対戦モード。

友人とリアルなレースが楽しめる2P対戦モードを用意したぞ。画面の上下にそれぞれのコックピットが映り実戦さながらの迫力だ。

3つの視点で、迫力3倍。

ゲームの視界を、リアルな搭乗、ドリフト姿勢が見える後方、周囲の状況がつかめる望遠の3ポイント設定。好きな視点で愛車を意のままに操れ。

全開！高速湾岸線全20コース。

昼5コース、夜5コース、そしてミラーコース。全20コースで高速をシミュレーション。迫真さにキミは現実を忘れてしまう。

美女を乗せて突っ走れ！シナリオモード。

木下優、水谷リカなど10人の実写美女が誘いを待っている。彼女をサイドシートに誘えるのは、過酷さに勝ち抜いたスピードキングだけだ。

▲ 対戦モードも搭乗視界がリアル

◀コックピット感覚の搭乗視界

▲ドリフトが迫力いっぱいの後方視界

◀レースの流れがひとめで掴める望遠視界

＊画面写真は開発中のものです

木下　優

水谷リカ

株式会社パック・イン・ビデオ　6,800円（税別）

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

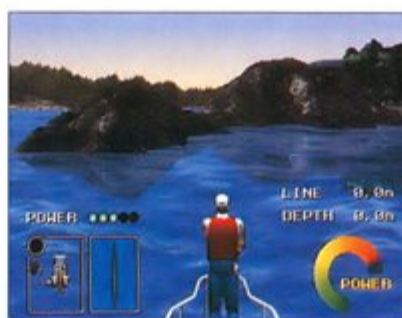
家庭で痛快フィッシング！

ビクターのサターンソフト、

本格的海釣りシミュレーションゲーム！

Victor

釣具メーカー「ダイワ」の全面協力により実在の釣具を収録！

総合監修／村越正海

'96年2月末 発売予定

¥6,800（税抜）

海のゲームフィッシングとして現在もっとも人気のあるシーバス（日本名：スズキ）を対象魚とした本格的海釣りゲーム。「トーナメントモード」「フリーフィッシングモード」の2つのゲームモードを用意。ゲーム中は、3Dポリゴンによる魚との超リアルなバトルを展開します。このほか、テレビでお馴染みのシーバス・ルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏が音声でルアーフィッシングの基礎から教えてくれる"フィッシング入門"など、初心者の方でも楽しくプレイできます。

強力ラインナップ絶賛発売中！

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

プレイヤーがストーリーを綴る、新世代テキストアドベンチャーゲーム。

まるで白地のキャンバスに絵を描いていくかのように。プレイヤーが自由に発想し、自由に言葉を綴り、ゲームを進行していく。どんなストーリーになるか、どんなドラマが待っているか、それは誰にもわからない。プレイヤーの想像力により無限の創造力を持つ、新世代テキストアドベンチャーゲーム。それが、「ZORK I〈ゾーク・ワン〉」です。

コンピュータ黎明期とも呼ぶべき'80年代、パソコンの**テキストアドベンチャーゲーム**として誕生した「**ZORK**」シリーズは、その画期的なシステムで、当時のゲーマーたちを驚かせました。サウンドも、ビジュアルも**一切ない**文字だけの画面。しかし、そのどこまでも静かな画面の裏側に、ぶ熱いドラマが隠されていたのです。画面のテキストに対し、プレイヤーが**好きなワード**を入力。すると、コンピュータはその言葉のほとんどを**理解**し、ストーリーの状況の変化を伝えかえすのです。プレイヤーは、コンピュータと**会話するように**ゲームを進行し、**謎を解く**。その自由度の高い操作性は、当時の他のゲームを**凌駕**し、シリーズを増やす度に全世界に**熱狂的**なファン層を拡げていきました。そして'96年。テキストアドベンチャーゲームの代名詞として**神話化**した、この「**ZORK**」のVol.1が「さらに深く、リアルに想像力を増幅させる**新世代テキストアドベンチャーゲーム**」として、新しく生まれ変わりました。

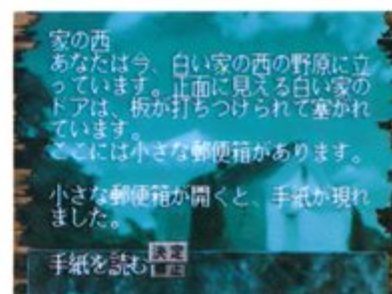
従来のテキストタイプにはない、驚異の対話性シナリオシステム搭載。

何ができるか、何をしたいのか。あなたの考えを自由に、かつスムーズに入力できるシステムを搭載。入力した内容に応じてシナリオが様々な返答をします。

プレイヤーの想像力を拡げる様々な演出。

背景にイメージグラフィックを追加し、一部モーフィングにより映像のスムーズな移り変わりを実現します。また、立体音響システムRSS(ローランド・サウンド・スペース)の採用により、河や風の音などを立体的に再現(※ステレオスピーカー使用時に限る)。さらに、爆発するときに文字が散らばったり、河の場面では文字が揺らいだり、プレイヤーの想像力を刺激する様々な演出が満載されています。

BGMは、ゲームミュージックの最高峰、古代祐三氏・川島基宏氏が担当。

エリアごとのBGMは、古代祐三氏・川島基宏氏が入魂制作しました。その環境音楽なみのクオリティはゲームをより一層盛り上げます。

'96年3月15日発売予定 プレイステーション版 標準価格5800円　セガサターン版 希望小売価格5800円

発売 株式会社翔泳社 東京都渋谷区神宮前3-14-12

ACTIVISION. SE SHOEISHA

SEGASATURN

物語は、浮遊した大陸に築かれた人々の世界から始まる。
巨大戦艦の攻撃により、国々は焼かれ、大陸は引き裂かれた。
かろうじて生き残った人々は、
そのわずかな土地に身を寄せ合って暮らしていた。
大陸の崩壊——それは水を蓄える器の崩壊を意味する。
ただ一つの形をとどめた神聖大陸にのみ、たたえられた水。
人々の命のよりどころとなるその水は、
評議者・皇王の手によって治められていた。
しかし、この慢性的な水不足は、人々の不満と疲弊、
そして新たなる戦いの年月を生み出していった。
——もうすでに、歯車は回り始めていたのだ。

あの"GOTHA(ゴータ)"を超えて——今出現する、新たなるGOTHA(ゴータ)ワールド!

圧巻のグラフィック、壮大なストーリー。
時代は、シミュレーション新世紀へ。

GOTHA II
天空の騎士

3月発売予定
サターン版:価格未定

SLGの常識をくつがえし、ここまで変わる新システム。

- HEX戦を廃止!マップ上を思いのままに動きまわれるフリーマップシステム。壮大な世界だからこそ、自由度も高くなる。
- ユニットにより搭載武器が変わる新武器システム。戦術も戦略も、いっそう深まる。
- さらに複数ユニットで編隊を組むことで各ユニットのパラメータが変化する隊形システムを採用。
- 戦い方によって、装備の成長度合いが変化する行動経験値システム。強いキャラクターは、きみが創り出すのだ。
- 完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末は、きみが決める。

金丸 淳一/大塚 明夫/井上 和彦/榊原 良子
平松 晶子/高野 麗/槐 柳二/柴田 秀勝

企画・開発:㈱マイクロネット ㈱光栄
総発売元:㈱光栄

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

波を蹴る、猛き艦隊。

パソコン版で大ヒットのウォーSLG、ついに登場！

スケール、システム共に超弩級！あの名作がさらに迫力を増して現れる。有名声優によるナレーション、歴史的にも貴重な実写映像の数々、スムーズなゲーム展開…
ハードの特性を活かした新機能を搭載し、きみの挑戦を待つ！

96/02/23 発売予定

※画面写真は開発中のものです。

KOEI・話題のラインナップ！

本格派歴史SLGの決定版。
実写映像の多用でさらに進化。

●価格9,800円

馬主の喜びを満喫できる
競馬SLGの最高峰！

●価格6,800円

中国統一の醍醐味を体験！
歴史SLGの珠玉作。
●価格14,800円

（スーパー32X版：14,800円）

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10:00～17:00）

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。(JCB、VISA、Master、BC)
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

KOEI

WWIIゲーム

提督の決断II

価格:10,800円

イングリッシュドリーム

エミット

EMIT

バリューセット

話題の英語体験ソフトの世界を
3巻一度に楽しめるお得なセット。

- ●Vol.1 時の迷子
- ●Vol.2 命がけの旅
- ●Vol.3 私にさよならを

好評発売中!
15,800円
(Vol.1〜3 各8,800円)

[“エミット”のパンフレットご希望の方は、
㈱光栄営業部「エミット」資料請求SS係まで、官製ハガキでご請求ください。]

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび　は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)
■当社は、本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません
■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

theme PARK™

テーマパーク

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100
(受付時間12:00〜16:00/月〜金)

一攫千金!!

「大一商会」「藤商事」の超人気機種6台を移植!!

ゲーム機で実機の研究が思う存分にできる夢のようなソフトが新登場。ダンスダンス2、エキサイト、アレジンなど「大一商会」「藤商事」の人気機種6台をサターンのリアルなグラフィックとサウンドでホールを越える興奮を実現した。モードも多彩でパチンコ大好き人間にとって夢のようなモードはもちろん、ゲームとしても面白いモードが満載。また、Niftyフォーラム協賛のイベントにも対応していて、好成績をおさめると景品だってもらえる。オリジナル打法を発見すれば、この勝負勝ったも同然!!

ダンスダンス2

CRビッグソロッター2

アレジン

エキサイト

サンライズ

アレンジマン

必殺パチンコステーション
(プレイステーション版)
希望小売価格¥6,800で'96年発売予定

必殺パチンココレクション 3
(スーパーファミコン版)
希望小売価格¥9,980で好評発売中

サターン専用コントロールパッド
サンサターンパッド
希望小売価格¥3,480(税別)
DAIICHI 協力:大一商会
FUJI 協力:藤商事

'96年1月下旬発売予定
希望小売価格(税別)¥6,800

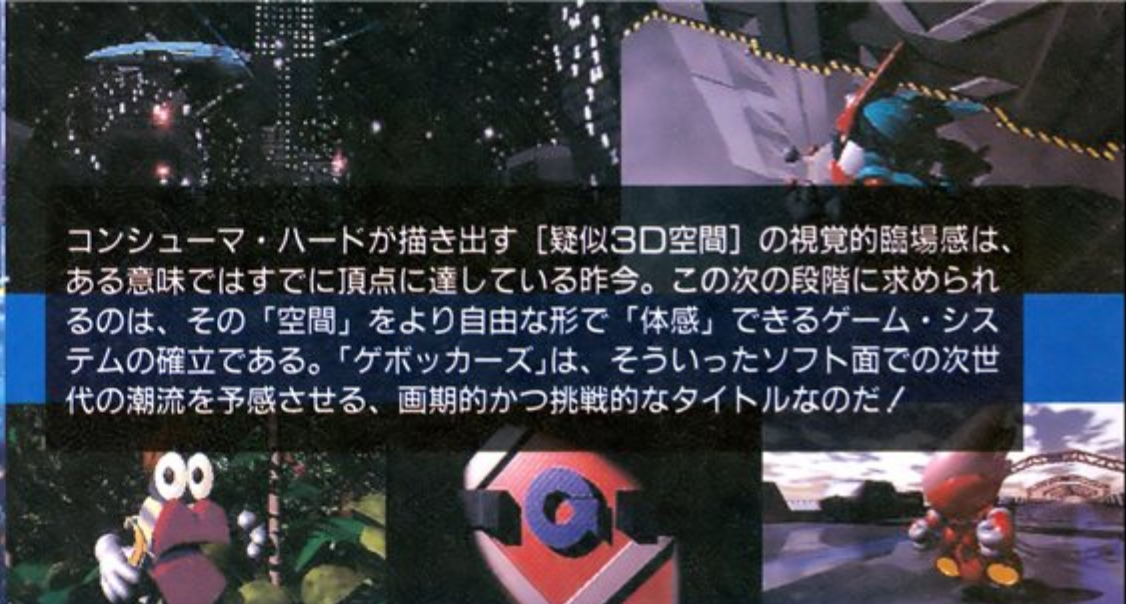
必殺パチンココレクション

サン電子株式会社 サンソフト事業部
名古屋事業所 〒460 愛知県名古屋市中区栄3丁目13番20号栄センタービル4F
Tel.052-252-2241

SUNSOFT®

コンシューマ・ハードが描き出す［疑似3D空間］の視覚的臨場感は、ある意味ではすでに頂点に達している昨今。この次の段階に求められるのは、その「空間」をより自由な形で「体感」できるゲーム・システムの確立である。「ゲボッカーズ」は、そういったソフト面での次世代の潮流を予感させる、画期的かつ挑戦的なタイトルなのだ／

3-D Battle

対戦バトルノ興奮ヲ立体ノフィールドデ

今マデニナカッタ　ニュータイプ3Dシューティングバトル＿■

前後左右そして上下（ジャンプ）と、入力した方向にスピーディーにスクロールする様は、明らかに従来の「３Ｄタイプ」と呼ばれるゲームと感触が異なっている。しかも、格闘ゲームなどでお馴染みの「コマンド入力」による武器の使い分け要素は、大味あるいは姑息な手段に頼りがちな３Ｄ画面でのバトルに、１つの革命をもたらしたといってもよい。「ゲボッカーズ」の副題が「ハイパー３Ｄ対戦バトル」というゆえんは、この２点に集結されているのだ。

ギャラリーモ沸ク多彩ナ視点

自機の背後からの視点は、相対距離によって３段階用意されている。武器の軌道を追うサブ画面も表示可能できる。

スピーディーナ画面スクロール

前進、バック、平行移動、旋回、ダッシュなど、あらゆる状況にタイムラグなしで対応する画面スクロール。このスピード感は、クセになる。

秒間30フレームノエクスタシー

ルールは簡単、先に対戦相手のＨＰ（体力）を０にしたほうが勝ちだ。派手な攻撃とアクションで攻めまくれ。

コマンド入力デ強力ナ支援ヲ

コマンド入力型の武器を使うには「パワー」が必要。強力なものほど消費量も多い。なおパワーはいつでも回復可能。

プレイヤーが操作する機体は、右の８種類の中から自由に選べ、１人プレイでは残る７体とランダムで対戦していくことになる。各機体にはそれぞれ専用のバトル・フィールドが用意されている。特殊な障害物があったりフィールド構成が無限ループだったりとバラエティに富んでいるので、機体の性能も考慮した戦術を立てよう。

8体プラスαノキャラクター達＿■

対戦サラニ通信対戦デ本領ヲ発揮スル「ゲボッカーズ」■

V.S. Play

対戦ケーブルデ広ガル可能性

1対1のバトルというゲームの性質上、プレイヤーどうしで戦う「VSプレイ」は盛り上がること必至。通常は上下分割画面で戦うが、このソフトが初めて対応する「対戦ケーブル」を使い本体2台をつなげれば、独立したテレビで「フル画面対戦」も可能になる。この「ケーブル」同梱版も登場予定だ。

ソフト、サターン本体、テレビモニタともに2セットずつ必要になるが、対戦の臨場感は何倍もヒートアップ！

GEBOCKERS

ハイパー3D対戦バトル▶ ゲボッカーズ

- ●リバーヒルソフト
- ●2月23日(金)発売●5,800円
- ●全年齢推奨
- ●2人対戦プレイあり
- ●通信対戦ケーブル対応

VS MODE

1P 2P

KID PAL

「VSプレイ」モードでは使用キャラクター、舞台となるフィールドを自由に選択可能。また、オプション画面でHPのハンデもつけられるので、プレイヤーどうしのあらゆる環境に対応できる。

Member

見タ目ハ愛敬アルケドカナリ過激ナ対戦ヲ繰リ広ゲルヤツラ

KID

ワイルドウエスタン風の舞台。気分は真昼の決闘?!

武器系統：実弾型
最大出力パワー：109000PS
最高速度：245K/BM
特徴：中距離戦が得意

CATTY

追いかけっこが熱い、無限ループの開けた世界。

武器系統：気孔型
最大出力パワー：75000PS
最高速度：242K/BM
特徴：すばしこい

PAL

大ジャンプができる床など、かなり特殊なギミックあり。

武器系統：レーザー型
最大出力パワー：112000PS
最高速度：252K/BM
特徴：スピードが速い

DONTIN

フィールド自体はそれほど広くない。密林を盾に使え。

武器系統：天然素材型
最大出力パワー：230000PS
最高速度：157K/BM
特徴：力が強い

RAY

フィールドの端にある建造物は壊せる。結構、爽快。

武器系統：電気型
最大出力パワー：133000PS
最高速度：238K/BM
特徴：接近戦が得意

FISHER

柱が密集している地帯をいかに利用するかがポイント。

武器系統：標準型
最大出力パワー：150000PS
最高速度：180K/BM
特徴：頑強

MUGEN

触れるとダメージを受ける障害物がある、有機的な世界。

武器系統：念術型
最大出力パワー：85100PS
最高速度：211K/BM
特徴：中距離戦が得意

EIN

空から時おり隕石が降ってくる。直撃するとダメージ。

武器系統：ミサイル型
最大出力パワー：141000PS
最高速度：218K/BM
特徴：長距離戦が得意

　※画面は開発中のものです

8種類の3Dフィールドで繰り広げられる、
新感覚の対戦型アクションシューティング「ゲボッカーズ」。
シューティングの世界に、コマンド入力式による多彩な攻撃の数々を大胆導入。
ジッとしちゃあいられない興奮の攻防、対戦相手との一瞬のカケヒキ・・・・
一度ハマればもう二度と戻れない、トコトン逆上のハイパー3D対戦バトルだ!!

■対戦ケーブル対応■

セガサターン専用　5,800円(税別)

1996年2月23日㈮発売！

初回限定 ▶「対戦ケーブル同梱パック」同時発売決定!!

GEBOCKERS ハイパー座談会 in リバーヒルソフト

篠田靖隆×重藤賢一×戸塚井一

「ゲボッカーズ」についてより突っ込んだ内容を知りたい！　ってんで、本誌ライターが福岡のリバーヒルソフト本社まで乗り込んできましたよ。

平和台球場の近くに社を構えるリバーヒルソフト。ゲームに接して長い人なら、同社のヒットアドベンチャー「マンハッタンレクイエム」の名は聞いたことがあるはず。サターンには「卒業Ⅱ」、「ブルー・シカゴ・ブルース」をリリース。

制作プロデューサー　篠田靖隆　YASUTAKA SHINODA

1964年生。過去に「フェイスボール」「インセクターウォー」といった数々の３Ｄゲームをプロデュース。制作現場では専制君主制の頂点に立っているが、休日は家族の家来として尽くしている……。

キャラクターデザイナー　重藤賢一　KEN-I SHIGETOU

1965年生。福岡在住のグループDOB（DATE OF BIRTHより改名）でコンピュータ・マニュピレートを担当する一方、CGアーティストとしても有名。じつは重度の「メガドラMANIAさん」。

フリーライター　戸塚井一　IICHI TOTSUKA

1971年生。幼年期にTVゲームの洗礼をモロに受け、18歳で業界入りする。ゲームに対して偏屈なこだわりはないが、かなりどうでもいい部分で感激したり醒めたりするので、その実態は掴みどころがない。

3Ｄフィールドと闘争本能の出会い

戸塚　篠田さんって、どうして３Ｄタイプのゲームにこだわるの？　トラウマか何か？

篠田　昔、アタリ社のマシンで「ミディメイズ」っていう、ケーブルを使って通信対戦ができる３Ｄゲームがあって、ひと目見て「これだぁ！」と（笑）。あと僕はNEO・GEOソフト全部持ってるんだけど。

戸塚　え、全部!!

篠田　じつは対戦格闘ゲームも結構好きで、相当やりこんだクチなんで、システムとしての２Ｄものに限界を感じちゃってた。で、対戦格闘ゲームの〝人間の闘争本能に身をゆだねる興奮〟を取り出して、それを３Ｄフィールドで再現できないかな、という発想から生まれたのが、今回の「ゲボッカーズ」です。

戸塚　武器使用にコマンド入力を採用しているところなんか、モロその一環だよね。

重藤　それに、間合いとか距離とか向いている方向といった要素が、複雑に関係しあう。

篠田　それが３Ｄゲームの楽しさなんだけど、初心者がまずぶつかる壁でもあって……。ただ、それを越えれば、目の前からバーッと迫ってくるミサイルをバックしながら逃げたりあるいは迎撃したりとか、そういった緊張感が味わえるようになるんですよ。

戸塚　たしかに「バーチャファイター」なんかで免疫があるユーザーは、３Ｄものに対してもわりとスンナリ入れる部分があるとは思うんだけど、それ以外のユーザーに対してはどうアピールするか？　そうなった時に俄然生きてくるのが、重藤さんがデザインしたポップなセンスのキャラクター達ではないか……と睨んでいるんだけど。

篠田　そう。まったく特殊な世界観を提示する。「タイムボカンっぽいメカキャラが真剣に戦ったらこんなに凄いんだよ」っていうアプローチもアリかな、と。

戸塚　重藤さんが、リバーヒルソフトの篠田さんプロデュースの作品にキャラクターデザインとして参加するのは、３DOの「インセクターウォー」以来、２回目だよね。このへんはもう手の内を知った者どうしってことで、意見交換もスムーズにいったんでしょ？

篠田　彼のデザインのテイストって、多分今までのゲームユーザーはあまり馴染みないでしょ。だから反応も両極端になるんじゃないかと。ただ、少しでもシンパシーを感じた人は結構ぐいぐい引きこまれるんじゃないかな。ゲームの世界に。

重藤　とにかく、いろいろ混ざってる。今まで体験してきたものや、まったく新しい要素が。わかりやすいところでは、少年時代にアニメで見たものの影響が、だいぶあると思うよ。

篠田　それに、ゲーム中に登場しているキャラのグラフィックはレンダリングCGの起こしだし。ドット絵じゃない、曲線を使ったデザインのテイストがたまらないね！

戸塚　（こ、この人は……）。でも、何でポリゴンを使わなかったの？　キャラクターデザインの問題だけというわけじゃなさそう。

篠田　もともと「（上下分割の）２画面でキャラを高速に動かそう」というところから始まってるから、それを実現するには、いくらサターンでもポリゴン表示だとちょっとツラい。そこで今回はこういう形を採ったわけです。

戸塚　サターンで出すのにポリゴンを使わない……やっぱりまだ納得いかん！

篠田　じつはこの企画を立ち上げた時、サターンにするか他機種にするか、相当迷ったんですよ。最終的にサターンにしたのは〝３Ｄで対戦がアツいもの〟というゲームの性質を考えた場合、それを理解してくれる層が多いのは「バーチャファイター」が引っ張ってきたサターンユーザーではないか、というふうに考えたからなんだよね。

対戦ゲームの面白さを追求したい（篠田）

整然とした制作部のフロア。他の部署と仕切りがないので、社内的な風通しも良さそう。ちなみに「ゲボッカーズ」の３Ｄキャラ表示は、インスタント・モーション・オブジェクト処理、略して「ＩＭＯ処理」を導入しているとか。何だか幼稚園の遠足を思い出す響き。

ありそうでないデザインを（重藤）

戸塚　「せっかく、32ビット機という新しいハードを買ったんだし、ゲームも新しいタイプのほうがいいよな」っていうのはあるでしょう。新しいと言えば、「ゲボッカーズ」はサターン初の対戦ケーブル対応ソフトってことなんだけど。

篠田　「ゲボッカーズ」を最高に面白い状態でプレイできるのは対戦ケーブルによる通信VSプレイなんだっていう、メーカー側のちゃんとした回答を打ち出しておく義務があるんじゃないかと。通常だったら上下の２分割画面でプレイするところを、１人１画面ずつ用意した。やっぱり解放感があるし、素直に一番面白い。

戸塚　重藤さんは最初、自分のほうからリバーヒルソフトさんにコンタクトを取ったんですよね。それはやはり地元にあるソフトハウスだからという……。

重藤　ええ、家から近いし、ちょくちょくと顔を出すようになって。あと福岡って遠いでしょ、東京から。中心から離れたところでは特異なものができやすい。離れ小島で作ったりすれば、もの凄いのできるんじゃないかな？　何も聞こえてこないからいいですよ、アーティストにとっては。「MYST」も、初めはなんかすごい人里離れた山小屋で６人くらいのスタッフで作ってたっていうし。

戸塚　それは極端にしても、リバーヒルソフトは突然変異種的な作品をリリースする可能性は十分あるね。今回の出来上がりにも結構期待しちゃう。

篠田　変なので売りたいね。

重藤　そうそう、変なので面白いのだったら最高（笑）。

戸塚　ふうん、大人の世界ってカンジ。

挑戦の姿勢は常に見せていきたい……

リスクを背負わなければ新しいものは作れない（篠田）

篠田　「ゲボッカーズ」は、ジャンル的には３Ｄシューティングという定義づけはされたとしても、ある意味新しいスタイルだから。それをぜひサターンユーザーに味わってもらいたいね。

重藤　「サターンのゲームは手強いですよ」なんて。

篠田　というか、とにかく新しいもの、新機軸を打ち出したかった。ソフトメーカー側のこういった姿勢がなくなってしまうと、ゲームは２番煎じ、３番煎じばかりになってしまう。そうじゃなくて、やっぱりチャレンジ。挑戦の姿勢は常に見せていきたいね。

戸塚　重藤さんも、篠田さんのそういったスピリット面で共感するところがあったりするでしょ？

重藤　うん。ただ……果てしなく突っ走ってしまうからね、僕１人だと（笑）。

GEBOCKERS 予約キャンペーン実施中！ 25日はお店にGO

必笑ゲボトラ

1995年12月25日(月)から1996年２月18日(日)までの期間中に、チラシが配布されている店頭で「ゲボッカーズ」のソフトの予約申し込み手続きをすると、予約特典として左の超サイケデリックなトランクスがもらえるぞ！（ソフトと同時に店頭で受け取れる）内気な性格を内面（下着）から変えたい男のコ、彼氏にプレゼントしてビックリさせたい女のコはお店にGO！

福岡より愛を込めて、特別プレゼント！

豪華メンバー（一部間違い有り）によるハイパー座談会の開催を記念して、右のアイテムをそれぞれプレゼント！　ハガキに住所・氏名・年齢とほしいアイテム名、この記事を読んだ感想を書いて応募してね（１月25日消印有効）。

リバーヒルソフトからはゲボちゃんのキーホルダーを100名に。

サタマガ編集部から、福岡ドームのおみやげグッズを５名に。

あて先　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部 「ゲボちゃんプレゼント」係

いつまでもそうやって遊んでなさい。
Won
Lost
もれなく！コレを
●ウラ
●オモテ
予約キャンペーン実施
「必笑！ゲボトラ」プレゼント
全国ショップにて、『ハイパー3D対戦バトル・ゲボッカーズ』をご予約の方全員に、どこではいても大人気のオリジナルトランクス「必笑！ゲボトラ」をもれなくプレゼント！
詳しくは、店頭チラシをみてね！
実施期間 1995年12月25日(月)から1996年2月18日(日)まで
■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
TEL.092-771-0328(祝祭日を除く、月～金13:30～17:30) FAX.092-715-6683(24時間受付)
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL.092-771-9333(テープにて24時間ご案内しています。)
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL.092-771-3217 FAX092-751-5265

息も凍りつくような神秘と幻想の世界・・・・
パソコンゲームでヒットした
フル３Dアドベンチャー［ホラーツアー］が、
セガサターンでついに登場。

'96年3月　発売予定　販売予定価格5,800円（税別）

オー・シー・シー株式会社
〒101 東京都千代田区外神田4-4-3 小木曽ビル8F
TEL:03-5256-6011

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

販売：株式会社セガ・エンタープライゼス
発売：オー・シー・シー株式会社
開発：株式会社キャラバン・インタラクティブ

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN
恋ほど素敵なゲームはない。
あのスワティもあざやかなアニメで登場！
ときめきの恋愛アドベンチャーゲーム
「きゃんきゃんバニー」の名作が、
フルカラーで、いよいよセガサターンに登場。
シナリオも新しく追加。エンディングには感涙！
泣いたり、笑ったり、怒ったり・・・・・
そんな女の子の微妙なキモチに、
キミはどこまで応えてあげられる!?
※画面は制作中のものです。
セガサターンだけのきれいな
32,000色
シャトルマウス対応
CAN CAN
きゃんきゃん★バニー
プルミエール
きゃんきゃんバニー
プルミエール
96年3月発売予定
定価5,800円(税別)
成人指定のため18才未満の方のご購入はご遠慮ください。
©カクテルソフト
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒153 東京都目黒区中目黒1-8-1中目黒I.T.ビル1F
ユーザーサポートTEL. 03-5722-6289
スタッフ募集
アニメーター・ゲームデザイナー・プログラマー・グラフィックデザイナー
※実務経験2年以上　詳細はお電話にてお問い合わせ下さい。／TEL.03-5722-6289(担当 細田)
●Nifty Serveの「GO FCGAMERXフォーラム」もご覧ください。

あの伝説がよみがえる!

SEGAアーケードミュージックのベストリミックス 遂にリリース!

in store now

セガ アーケードセレクション D-RAMリミックス

SEGA ARCADE SELECTION D-RAM REMIX

■セガ アーケード セレクション D-RAMリミックス
■1995年12月1日 発売
■CD VPCG-84273 2,500円(税込)

D-RAMは、ハイテク・スタジオ ニュートンを拠点とした新感覚ユニット。独自の音楽世界で創作を続けている「AZUMA」と、DJ界に旋風を起こしている「ヨージ・ビオメハニカ」を核として、和楽器から民族楽器まで駆使し、リミックス、サンプリングなどあらゆる手法で新しい表現を確立している。
【主な作品】 D-RAM/『Panzer Dragoon Techno Remix』『東京ダンジョン』サウンドトラック「通天閣」 WINK/「秋色の天使」リミックスなど。

アウトラン
Splash Wave

パワードリフト
Like the Wind

スーパーハングオン
Outride a Crisis

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
Sonic

カルテット
Quartet

ファンタジーゾーン
Dreaming Tommorrow

SDI
System Down

エイリアンストーム
Alien Storm Killer Mix

スペースハリアー
MEGA-BOSS

ギャラクシーフォース
Beyond the Galaxy

All Songs Remixed & Performed by D-RAM

このアルバムは、セガのアーケードゲームに使われたBGMから10曲をセレクションし、アレンジして収録したものです。

セレクションに関しては、セガの人気体感ゲームの中から、メジャータイトルの代表曲と、多少マニアックでもハウスやテクノのアレンジをすることで面白くなると思われるものをセレクトしました。

アレンジは「D-RAM」が担当。単なる原曲の音源グレードアップバージョンではなく、原曲の良さを活かしつつも、アレンジされた曲が1つの曲(音楽)として楽しめるような、斬新さや面白さを盛り込んだバラエティに富んだものになっています。原曲の良さをパワーアップしたアレンジや原曲の印象的なフレーズを活かしたテクノ/ハウスアレンジに甦りました。

アレンジアルバムとして、ゲームミュージックファンはもちろん、ダンスミュージックファンにもひとつの音楽として楽しんでもらえるものになっています。

なお、ブックレットにはセガサウンドスタッフとAZUMA(D-RAM)のスペシャルトークもあります。

vap

●この商品のご予約、お買い求めはお近くのレコード店、CD取扱店にてお願いします。
●お問い合わせ…㈱バップ オーディオ制作 第1A&R室 TEL.03(3234)5710 オーディオ営業部 TEL03(3234)5714

SEGA

ただいま、インターネットにてデスマスクシアター上映中!!
http://www.vantan.co.jp/DEATH/

DEATHMASK

DEATHMASK
デスマスク

本格派ムービー・アドベンチャーゲーム

DEATHMASK
1996年1月26日

世界同時発売
SEGASATURN版【ディレクターズカット】¥8,800
PlayStation版 ¥7,800 各3枚組

総額1,000万円
クイズに答えてハリウッドに行こう！
'96.1/1〜3/15

A賞
ロサンゼルスE3視察とハリウッドツアーご招待……10名様

B賞
NTTパーソナル PHSブランド
「パルディオ102H」…100名様
(日立製作所製)

C賞
バンタンデジタルアートスタジオ
無料受講券……………10名様

応募方法など詳しくは、期間中店頭に置いてあるハガキをご覧ください。

株式会社 バンタンインターナショナル 電脳工場
〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-7-3TSビル7F
Tel.03-5458-2700 Fax.03-5458-2761

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります

SS joypad DX

ライバルをうちやぶれ！

予定
12月中旬発売

Fighting mode

ファイティングモード：
格闘ゲームにおいて、必殺技をでやすくするモード。ビシバシ技をだしてライバルをうちやぶれ！

Jogging mode

ジョギングモード：
RPG、アクションゲームにおいて、アイテムを取得したり、隠し部屋やブロックに飛び乗る際の微妙な動きの調整が可能になるモード。

- 各ボタン別連射機能設定
- ハイ＆ロー２種類の連射スピード選択
- スローモーション機能
- 使いやすさを追究したユニークなデザイン

セガサターン専用コントローラ

VIC TOKAI

(株)ビック東海　〒421-01 静岡市桃園町 8-17　TEL.054-258-7697

21世紀のびっくリエーター教育
代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会会員　財団法人 日本視聴覚教育協会会員　社団法人 日本漫画家協会会員

97.74%

（数字は平成7年3月卒業生の全校・全科平均就職・デビュー率）

自分らしく元気に！

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝（たご・あきら）
千葉大学名誉教授
コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員
東京大学文学部心理学科卒業 同大学院修了

自分の人生を自分らしく生きる ── こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。

私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

多湖 輝

- 健康・医療相談が無料で受けられます（年中無休 24時間）
- 格安で学院専用寮へ入れます（全校設置 希望者全員）
- 卒業後も専用寮に居住できます（2年間・在学中と同額居住）

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて
新講座を開設（平成8年4月）
ミュージック・ビジネス科
ミュージック・アーティスト科

細野晴臣先生

■設置学科

学科	年限
マルチメディア・クリエーター科	1年
CGアニメ・ゲーム科	2年
SFX特撮科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年
アニメーター科	2年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年

●全日制（月～金）　●新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
●入学資格・義務教育卒業以上　●一般共同寮・アパートあっせん

入学案内書セット 無料進呈
無料1日体験入学
無料参加 学院説明会

見学随時（TELで予約を）
（案内書・無料体験・説明会の申込み）
ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-12
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に（サイノー ヲヨニ）
フリーFAX 0120-310-595 才能すごくいい（サイノー スゴクイイ）

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
1月14日(日) 2月11日(祝)	1月14日(日) 2月11日(祝)	1月14日(日) 2月11日(祝)	1月21日(日) 2月18日(日)	1月21日(日) 2月18日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
1月15日(祝) 2月4日(日)	1月15日(祝) 2月4日(日)	1月14日(日) 2月11日(祝)	1月28日(日) 2月25日(日)	1月28日(日) 2月25日(日)

全国縦断学院説明会日程（無料）

新潟市	宇都宮市	静岡市	和歌山市	松山市
1月21日(日)	1月28日(日)	2月25日(日)	2月4日(日)	1月28日(日)
高松市	**宮崎市**			
2月11日(祝)	2月11日(祝)			

■東京（本部）校　■東京ひがし校　■大阪校　■名古屋校　■福岡校　■仙台校　■札幌校　■原宿声優スタジオ　■八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!

東京11月、福岡・札幌・仙台・広島 開催決定

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-12 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

SOFT BANK

セガサターン版

バーチャファイター2 パーフェクトガイド

★キャラ別の技解説&戦術解説
★対CPU戦&ランキングモードの攻略
★デュラルの使用法やコマンドも掲載
★セガサターンマガジン本誌に掲載された紹介・攻略ページを採録!!

Virtua Fighter 2

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編
AB判・予価980円

'96年1月中旬発売!

ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド

'96年2月上旬発売!

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編

登場キャラクター45体の技紹介や、ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判・予価880円

セガサターン用、格闘アクションゲーム「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!

■定価は税込みです。　■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

SEGA SATURN
Hな関係に
O T
な・り・た・い。
1月12日(金)
日直
おねがいの
実写の迫力、スゴイ!
只今人気爆発中!
可愛ゆうチャン
麻雀狂時代
Cogal
コギャル
放課後編
かわいい顔して生意気な4人のコギャルと勝負!
勝てばドキドキのお楽しみタイムがあるよ
放課後、あなたのお部屋で秘密のデートしょッ♡
1996年1月12日発売予定
標準価格8,800円(税別)
推奨年齢
年齢制限
18才以上
初回限定版!!
初回のみ、大型ポスター&ボイスメッセージ付き
麻宮淳子チャン達の声のラブレター、これは見逃せない!
マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ビックビル3F Tel.011(561)1370

CONTENTS

セガサターンマガジン 1996年1月12・26日号 Vol.1

P40 巻頭大特集！

ALL ABOUT バーチャファイター2

攻略編PART2　対人戦必勝法！
スペシャルオプション、これでゴールドデュラルが使える！
&デュラル段位認定モード！

P56 特報！

セガラリー・チャンピオンシップ
パンツァードラグーンツヴァイ
ストリートファイターZERO
ヴァンパイア ハンター
エアーズアドベンチャー
サンダーホークII

P176 AM2研 EXPRESS NEO
新年特別企画！

セガソニックを巡る豪華対談

鈴木 裕 VS 中 裕司、大島直人

SPECIAL ダブル付録
真・女神転生 デビルサマナー攻略ガイドブック
セガ&ソフトライセンシィ直撃ハンドブック

SEGASATURN PRESS!

P80 **NEW RELEASE TITLE**

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！

ビクトリーゴール'96／タイタンウォーズ／くるりんPA！／でろ～んでろでろ／NINKŪ-忍空～強気な奴等の大激突！～／ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～／ロードランナー　レジェンドリターンズ／ゲームの達人2／大冒険

P109 **COMING SOON SOFT**

発売目前！　セガサターンソフトを大紹介！

ガーディアンヒーローズ／ドラゴン・フォース／ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／餓狼伝説3～遥かなる闘い～／バーチャレーシング セガサターン／Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！／ゴジラ-列島震撼-／ザ・タワー／ザ・ホード／デスマスク／ウィザーズハーモニー／FEDAリメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス／プロ麻雀　極s／北斗の拳／アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN／サイベリア／ブラック ファイアー／ザ　ゲン　ウォー／クリーチャー・ショック／四柱推命ピタグラフ／天地無用！　魅御理温泉　湯けむりの旅／必殺パチンココレクション／リターン　トゥ　ゾーク／松方弘樹のワールドフィッシング／麻雀狂時代～コギャル放課後編～

P153 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！

クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～／機動戦士ガンダム／ダライアス外伝／バーチャコップ／闘神伝S

P31 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P34 セガサターンデータステーション
P36 セガサターン読者レース
P85 VOYAGER
P90 ドラゴン・フォースSCRAMBLE
P92 愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略プレイヤーズROOM
P94 Internet SATURN DE 世界にCHU♡
P96 HYPER COLUMNS Chaos
P98 開け！　情報玉手箱
P100 サターン教布教大計画番外編
P101 SNK World
P102 SEGASATURN LICENSEE SPACE
P106 新作ソフトスケジュール
P170 レッドカンパニー酉の市通り!!
P172 AM3研ラッシュ！
P175 AMラッシュ！
P182 セガサターンソフトレビュー
P188 CREATERS BANK D-RAM
P190 次世代裏技リーグ
P191 読者プレゼント

表紙CG作製：有井伸孝（セガエンタープライゼス AM2研 パブリシティセクション）

カバーデザイン：村田雅英（Ms'）

※12月22日号において表紙CG制作者、金子一馬氏の名前が田中一馬氏となっておりました。金子氏ならび関係者各位にご迷惑をかけたことをお詫びいたします。

GAME INDEX

P142 アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
P71 ヴァンパイア　ハンター
P134 ウィザーズハーモニー
P76 エアーズアドベンチャー
P109 ガーディアンヒーローズ
P121 餓狼伝説3～遥かなる闘い～
P155 機動戦士ガンダム
P146 クリーチャー・ショック
P154 クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～
P83 ゲームの達人2
P126 ゴジラ-列島震撼-
P143 サイベリア
P120 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
P170 サクラ大戦
P145 ザ　ゲン　ウォー
P128 ザ・タワー
P130 ザ・ホード
P78 サンダーホークⅡ
P124 Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
P147 四柱推命ピタグラフ
P69 ストリートファイターZERO
P56 セガラリー・チャンピオンシップ
P80 タイタンウォーズ
P84 大冒険～セント・エルモスの奇跡～
P161 ダライアス外伝
P132 デスマスク
P81 でろ～んでろでろ
P148 天地無用！ 魅御理温泉 湯けむりの旅
P168 闘神伝S
P118 ドラゴン・フォース
P82 NINKŪ-忍空-～強気な奴等の大激突！～
P166 バーチャコップ
P40 バーチャファイター2
P122 バーチャレーシング　セガサターン
P66 パンツァードラグーンツヴァイ
P80 ビクトリーゴール'96
P149 必殺パチンココレクション
P136 FEDAリメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス
P144 ブラックファイアー
P138 プロ麻雀　極s
P140 北斗の拳
P152 麻雀狂時代～コギャル放課後編～
P151 松方弘樹のワールドフィッシング
P82 ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～
P150 リターン・トゥ・ゾーク
P83 ロードランナー レジェンドリターンズ
P92 ワールドアドバンスド大戦略

Athena 株式会社アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町ビル3F

日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟　推薦

敵は名だた

牌も見やすく美し

チャレンジ対局で、日本全国を巡り、各地でプロと対局。

「極S」で麻雀の精髄を極めろ！

★プロが認める本格派！

麻雀ゲームでは唯一3大プロ団体（日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟）の推薦を得ています。

★「極S」で腕を磨け！

「極S」はイカサマ・インチキ一切なし。分析対局では、プロの的確なアドバイスも得られ、初心者から上級者まで雀力の養成にも一役買います。

★実戦さながらの臨場感！

セガサターンの機能をフルに生かしたグラフィック&サウンド。実写取り込みのグラフィックは、プロ雀士の生の迫力に迫ります。また牌を打つ音や「リーチ」等のかけ声もサンプリングで表現。実際に卓を囲んでいるかのようなリアルさです。

★ゲームは4モード。目的別にモードを選べ！

フリー対局、分析対局、チャレンジ対局、クイズモードなど4つのモードを用意しました。

フリー対局・・・好きな相手を選んでプレイできます。
分析対局・・・・自分の打ち牌をデータで分析。
クイズモード・・プロ雀士の指導の下、打ち方に関するクイズで、腕を磨くことができます。
チャレンジ対局・・日本列島を股にかけた「麻雀放浪紀行」とでも言うべきもので、4つのコースを選んで、全国で雀強と対局します。

※全国制覇を果たすと「極杯」麻雀大会へご招待のチャンス

TOGETHER WITH YOU AND SATURN

松田樹利亜

夢中になってゲームしている姿ってかっこいいと思う

マック（Macintosh）なんかを使って、曲づくりをしていきたいとも思ってるんですけど、私は機械オンチなんですよ。ファミコンも自分でつなげられなくて、1回外してわからなくなった時なんか、電気屋さんを呼んだくらい(笑)。自分ができないせいか、コンピュータを使いこなせるとか、ゲームがうまいとかって、すばらしいなって思いますね。20歳過ぎの、それも30歳くらいの男の人達が、人目を気にせず必死になってボタン押してますよね。夢中になってゲームをしている姿ってかっこいいと思います。あぁ“男の人なんだなぁ”って……。見えない人も、いますけどね(笑)。

JULIA MAZDA

幼い頃から歌が好きだったという彼女は'93年8月、『抱きしめても止まらない』でデビュー。続くシングル「だまってないで」が、CFから火がつき大ヒットを記録した。「人って“夢”を持っていたら、曲がった道に行かないと思うんです。だから、“夢”がない人は持つべきだし、ある人はまわりに何を言われても『叶えなきゃ』って積極的に行こうって、それは私の'96年の目標でもあるんですけどね」と、引き続きアクティブな姿勢を宣言。ニューシングル「I WANT YOU」(wea JAPAN／発売中／1,000円)に続き、2月頃にも新曲を発売予定。2回目で余裕が出てきたというライブツアーにも注目したい。ファンレターは編集部のこのコーナーまで。

自分の持っているサターンをあの人にも関心を持ってもらいたい、使ってもらいたい。このコーナーに、音楽や芸能活動をされている方でサターンに関心がある、という方を教えてください。

〒103　中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク㈱　セガサターンマガジン編集部
「TOGETHER WITH YOU AND SATURN」係

長い列ができたため、発売解禁の1日午前0時にお店を開けた東京・秋葉原のメッセサンオー。サターンのパワーを感じさせる出来事だ。

サターン 200万台 出荷を達成！

～VF2は3日間で70万枚を完売～

セガサターンの累積出荷台数が11月30日で200万台を突破した(セガ発表による)。充実したソフトラインナップの魅力に加え、「5,000円キャッシュバックキャンペーン」が追い風になったようだ。

さらに、12月1日に発売された「バーチャファイター2」は、3日間で初期出荷分の70万本を完売。

この勢いで「'96年度は500万台達成を目指す」(セガ)とのこと。一家に1台の普及も夢ではない!?

秋葉原で開店を待つ人達。1日の朝、横浜では800人以上並んだ量販店も。

モデルハウスのバーチャル体験ソフト誕生!? アイフルホームが住宅販売にサターンを活用

テレビCMでおなじみの住宅メーカー・アイフルホームがサターン専用CD-ROMを使ったモデルハウスのプロモーションを始める。

CD-ROMの内容はアドベンチャー感覚で家の中を歩き回るフリーウォーク、住宅の平面図を多数収録したプラン集、そして田中美佐子出演のCM&メイキングを収録したCMシアターの3モード。今後は資金計画やローン計画のできるソフトを付加したり、通信ネットを利用して情報を提供するなど、ユーザーが気軽に自宅で住宅プランを練ることができるようにしたいとの意向だ。サターンを囲んでの家族会議なんて楽しそうだ。

「ゲームを重視しつつ、マルチメディア的な展開にも積極的に」と語るセガの毛塚取締役。

人の目の高さからの実写映像で住宅の雰囲気や広さ、質感を感じ取ることができる。モデルハウス来場者にこういったソフトを配って自宅で検討してもらおうというワケだ。現在4000名にCD-ROM、20名にセガサターンが当たるキャンペーンを実施中。応募方法は下を見てね(締め切りは1月末日)。

全国のアイフルホームのモデルハウスにある応募用紙で応募するか、ハガキに希望賞品(A：CD-ROM、B：セガサターン)と必要事項、住宅建築予定の有無を書き、〒130東京都墨田区両国2-10-14 ㈱アイフルホームテクノロジー「CD-ROMプレゼント」サターンマガジン係までに応募しよう！

テーマパーク ザ・タワー シムシティ2000のコンテスト
「クリエイティブの達人」を大募集！

「シムシティ2000」「テーマパーク」そして2月発売の「ザ・タワー」と、知的満足感を与えてくれる超強力なシミュレーションラインナップがサターンに揃った。そこで、セガではこの3大シミュレーションゲームによるコンテストを企画中だ。君が考えたすばらしい都市や遊園地、もしくはビルのアイデアを、パワーメモリー(審査後返却可)やビデオテープで応募するというもの。ハードを持っていない人も紙に書いて応募できる。賞品も〝ニューヨーク・オーランドの旅ペアでご招待〟〝高級カメラライカMINOX〟など豪華。詳しい応募方法は次号(1月26日発売号)で発表。まずは、ソフトを手にいれて、アイデアを練ろう！

君の街はどれだけ繁栄した？ セガ／発売中／6,800円

愛される遊園地を目指そう。EAV／発売中5,800円。

オープンブックから2月に登場。6,800円

INFORMATION■マルチメディアに関する知識、技術の熟成度をはかる文部省認定「マルチメディア検定」の受験者を募集中。受験資格はなく試験は'96年1月29日～2月4日の間に受験者宅になどにおいてマークシート方式で行われる。試験料は無料。受験申し込み締め切りは12月26日。詳細・問い合わせは03-3535-3501(主催：画像情報教育振興協会)まで。

●'96コスプレ初めは「スーチーパイⅡ」で！

オリジナルビデオアニメの発売が決定した「スーチーパイⅡ」から新年早々大イベントのお知らせ。タイトルはズバリ「コスプレ初め1996」。1月7日、東京は港区六本木の（ソウル）ベルベットで開催される。入場料は前売り2,500円、当日3,500円。コンテストにダンスパーティーやトークショーもあるぞ。イベントの問い合わせは03-3760-1110（ボリュームワン）まで。

かないみか、松本梨香をゲストに迎え、トーク＆ライブショーも行われるのだ。

●「松方弘樹のワールドフィッシング」テレカを100名に

ダイナミックなフィッシングを満喫できるこのゲームの発売を記念して、オリジナルテレカを100名にプレゼント。ハガキに必要事項を明記して、〒141 東京都品川区大崎4-5-37 山京目黒ビル メディアクエスト「松方弘樹のワールドフィッシングテレカプレゼント・サターンマガジン」係まで応募しよう。

●「卒業Ⅱ」の原画集がフォトCD化

キャラクター原画114枚に音声データを満載した「卒業Ⅱ」のフォトCDアルバムがシャーロックから発売された(価格4,800円：問い合わせ03-3836-0527)。5人娘のビジュアルをシーンやコスチュームで検索でき、間違い探しなどのミニゲームでも遊べる楽しいデータ集だ。このソフトを5名にプレゼント。ハガキに必要事項を明記して、「卒業Ⅱ」係まで応募してね。(サターンで再生する場合は別売りのフォトCDオペレータなどが必要)。

●日本ビクターからお年玉プレゼント！

メガドライブやスーファミからのユーザーにとっては、ゲーム機も2台以上は当たり前になりつつある昨今。もっと手軽に入力切り替えをしたいという君、もっといい音質で、しかも自由にゲームを楽しみたいという君の快適なゲームライフを応援すべく、お手頃価格で高機能のAVセレクターとコードレスヘッドホンが日本ビクターから登場した。このセレクターとヘッドホンを各3名にプレゼント。ほしい人はハガキに必要事項と、現在持っているゲーム機の種類を明記して、編集部「日本ビクタープレゼント」係まで応募しよう（締切は1月25日消印有効）。

コードレスヘッドホンHP-W250

耳にフィットする軽くて大きいイヤーパッド、そしてオートパワーオフ、左右連動ボリュームといった親切設計。高磁力30φドライバーユニット等を採用し、重低音から高音まで大迫力で再生できる。何よりわずらわしいコードのないのがとても便利なのだ。価格はヘッドホンシステム：10,000円、増設用ヘッドホン：5,500円。

AVセレクターJX-3

ビデオやゲーム機などのAV機器を接続して、簡単に入力切り替えができる。前面入力端子なので、実際の接続もラクだ。入力2系統、出力1系統で、小型で使い勝手のいいサイズなのでちょっとした増設時に最適。S映像端子対応のJX-S3も同時発売。価格はJX-3：2,300円、JX-S3：2,500円。サイズは幅15.5×高さ2.9×奥行き4.5(cm)。

Creamy2
Creamy
東芝EMI／1,800円

発売中

そのキュートな名前とルックスからは想像もつかないグループ感溢れる彼女のボーカルを一度お聴きあれ。

伝家の宝刀
嘉門達夫
ビクターエンタテインメント／3,000円

1•1発売

軽いかましのショートギャグからオペラあり、果ては切ないラブソングあり……。今回の嘉門も要注意だ。

禁じられた生きがい
岡村靖幸
EPICSONY／2,800円

発売中

待ちに待った岡村靖幸の5年ぶりのアルバム。心をつかんで離さない独特のボーカルスタイルは健在だ。

BRAND NEW TOMORROW
trf
avex trax／3,000円

発売中

たった1人の冬の日でもtrfがいれば大丈夫。ダンサブルな曲から心にしみるラブソングまで全10曲を収録。

魔法騎士レイアース
オリジナル・ソングブック2
ポリグラム／3,000円

1•1発売

レイアース声優陣が歌うイメージソングアルバム第2弾。今回はクレフやランティスも歌ってるぞ！

QUOVADIS
ドラマCD Vol.1
BMGビクター／2,800円

1•10発売

レディオ・クォヴァディスのドラマをCD化。マリア役の國府田マリ子のボーナストラックが嬉しい1枚。

ときめきメモリアル
ボーカル・ベスト・コレクション
キングレコード／4,200円（2枚組）

発売中

こちらも詩織や彩子、愛、魅羅ほか、ときメモキャラが歌うボーカルコレクション。初々しさがたまらない！

SAMURAI SPIRITS 斬紅郎無双剣
SNK新世界楽曲雑技団
サイトロン／1,500円

発売中

シリーズ最新作のサウンドコレクションが完成。新キャラ参入で全編"和"のテイストでお送りします。

※LANDMARKで紹介したプレゼントなどの応募は、必ず必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を明記してください。あてさきは、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「LANDMARK」（プレゼント商品名）係まで。締め切りは、特に指定のないものには1月25日消印有効です。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES　祝200万台突破！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

11月15日からの2カ月限定"5,000円キャッシュバックキャンペーン"と年末の大作ラッシュの波に乗り、セガサターンは当初の予定より2週間も早く累計200万台を達成！ 一部ではソフト・ハードとも品薄が続いているぞ。まだ続く話題作ラッシュに乗り遅れるな!!

1位 NEW SOFT **バーチャファイター2**
セガ／'95年12月1日発売／6,800円／ACT

27629 POINTS

各地で数百人の行列を生み、3日間で初回70万本を完売。年内200万の用意があるとか。超最強格闘誕生!!

2位 NEW SOFT **バーチャコップ**
セガ／'95年11月24日発売／7,800円(銃同梱)／SHT

10710 POINTS

こちらも同梱パック30万本を軽く完売。銃の生産が追いつかない大人気だ。痛快ガンシューティングだぞ。

3位 NEW SOFT **X-MEN**
カプコン／'95年11月22日発売／5,800円／ACT

3411 POINTS

カプコンの実力と本気を見せつける好移植作は初回売り切れ店も続出。ド派手な必殺技を決めまくれ!!

4位 NEW SOFT **闘神伝S**
タカラ・セガ／'95年11月24日発売／5,800円／ACT

2581POINTS

ウリは列伝モードのセリフの数々？ 裏技も満載だ。

5位 前回2位 **F-1 Live Imformation**
セガ／'95年11月2日発売／5,800円／RAC

1993POINTS

本物のTV中継を体感できる必携の1本。雰囲気抜群。

6位 前回1位 **ぷよぷよ通(2)**
コンパイル／'95年10月27日発売／4,800円／PUZ

1911POINTS

最近は類似品も多いけど、本家の味が満載。定番だ。

7位 NEW SOFT **ドラゴンボールZ 真武闘伝**
バンダイ／'95年11月17日発売／6,800円／ACT

1279POINTS

原作は終わったが、人気はまだまだ。総決算の1本だ。

8位 NEW SOFT **峠KING THE SPIRITS**
アトラス／'95年11月2日発売／5,800円／RAC

890POINTS

ノリのいいBGMとリアルな峠がイカス。2P対戦も熱い。

9位 NEW SOFT **スーパーリアル麻雀グラフィティ**
セタ／'95年11月24日発売／8,800円(X指定)／TAB

828POINTS

3本セットのファン感涙ソフト。全員に勝てたかな？

10位 NEW SOFT **バーチャファイターCGポートレート～パイ・チェン～**
セガ／'95年11月17日発売／1,280円／ETC

607POINTS

シリーズ第2弾は人気のパイが登場。お色気もあるぞ。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は11月3日～12月3日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES　最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

格闘ゲーム全盛の中、いよいよセガから久々の本格体感バイクレースが登場。マン島TTレースを題材にした「セガマンクスTT」は、無理に筐体を動かさずに、自転車に乗るように乗るのがコツだ。1月中旬頃から市場に出始める「電脳戦機バーチャロン」も要チェック！

2 鉄拳2 VerB

中ボスキャラも使える「B」タイプで人気継続。まだまだ強い。

5 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

CHECK GAME!

好評人気シリーズ最新作。セガサターンへの移植ももうすぐ？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	バーチャファイター2	セガ
2	新	鉄拳2 VerB	ナムコ
3	3	ファイティングバイパーズ	セガ
4	—	ストリートファイターZERO	カプコン
5	新	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

USER DATA

TOP20

たいていのタイトルは移植が決定し、これからも楽しみなセガサターン。今回はカプコンから「天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～」光栄からは「三國志　英傑伝」「ウイニングポストⅡ」などの移植が決定しているぞ。年明けには新たな移植の発表もありそう。期待せよ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	61
2	13	サムライスピリッツシリーズ	SNK NEO・GEO	49
3	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	48
4	3	バーチャストライカー	セガ VG	37
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	36
6	12	リッジレーサー	ナムコ VG他	22
7	5	インディ 500	セガ VG	21
8	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	19
9	17	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン他	18
10	7	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	17
11	11	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	19
12	20	銀河英雄伝説シリーズ	ボーステック パソコン	15
13	15	A.Ⅳ.	アートディンク パソコン他	14
14	新	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン VG	13
15	6	レイブレーサー	ナムコ VG	12
16	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	11
17	19	スカイターゲット	セガ VG	10
18	24	バーチャコップ 2	セガ VG	9
19	10	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	8
20	8	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	7

1 鉄拳シリーズ

実現度30％（？）

残る移植ターゲットはやはりナムコの鉄拳シリーズ。可能性はないわけじゃない？

14 マーヴルスーパーヒーローズ

実現度50％（？）

「X-MEN」の次はこれに期待？　さらに多彩なヒーロー達が乱舞しまくるぞ！

※画面はアーケード版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作

SHOP DATA

TOP15

格闘ゲームの大作がリリースされても、まだまだ上位は格闘ゲームが大勢を占めているセガサターン。今後は「ファイティングバイパーズ」や「電脳戦機バーチャロン」も上位陣に加わりそうで、まだまだ揺るぎそうにないぞ。'96年初頭の新作発表も目を離すな!!

1位 前回1位 セガラリー・チャンピオンシップ

セガ／12月29日発売予定／5,800円／RAC

393 POINTS

いよいよ発売直前！

多彩なモードと豪華な内容は、ファンでなくともサターンの実力を思い知らされるデキ。年末年始のレースゲームはコレに決まり！

2位 前回2位 ヴァンパイアハンター

カプコン／2月発売予定／6,800円／ACT

310 POINTS

あのなめらかさも健在！

前作をはるかに超える個性的なキャラ達が画面駆けめぐる。究極の2D格闘ゲームは、他機種では遊べない超大作。デキも極上だ。

3位 前回3位 ストリートファイターZERO

カプコン／1月26日発売予定／5,800円／ACT

240 POINTS

人気キャラ勢ぞろい！

PS版より発売は1カ月遅いけど、その分デキは完璧な感じ。ファン待望の「ストZERO」は、もうすぐサターンに上陸！　期待大!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK／来春予定	184
5	5	ガーディアンヒーローズ	セガ／1月26日	177
6	6	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス／12月25日	164
7	8	機動戦士ガンダム	バンダイ／12月22日	146
8	7	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／来春未定	120
9	11	サクラ大戦	セガ／来春予定	117
10	14	ドラゴン・フォース	セガ／3月予定	103
11	28	ダービースタリオン（仮）	アスキー／発売日未定	85
12	19	バーチャファイターCGポートレートシリーズ	セガ／1月26日他	82
13	17	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	セガ／1月26日	80
14	13	餓狼伝説 3 ～遥かなる闘い～	SNK／来春予定	74
15	18	LUNAR（仮）	角川書店／来春予定	72

CHECK!

7 機動戦士ガンダム

あの名作の雰囲気を十二分に再現。熱すぎる一本だ。

10 ドラゴン・フォース

セガの春のRPG大作は製作快調。個性的なキャラに注目。

読者参加型企画

セガサターン読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

SEGA SATURN

発売ずみの全サターンソフトを対象に、みんなから投票をしてもらう読者レースのコーナー。今回も最新作をリアルタイムでランキングするぞ！　要チェック!!

Vol.14

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締め切りは1月23日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

12月15日現在発売済み
サターンソフト総本数：138本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	バーチャファイター2	ACT	9.7972
2	新	バーチャコップ	SHT	9.4545
3	1	バーチャファイター	ACT	9.2608
4	2	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.2016
5	3	レイヤーセクション	SHT	9.1778
6	4	魔法騎士レイアース	RPG	9.0861
7	5	バーチャファイター リミックス	ACT	9.046
8	10	プリンセスメーカー2	SLG	8.9238
9	7	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.8879
10	6	デイトナUSA	RAC	8.8658
11	8	パンツァードラグーン	SHT	8.7811
12	9	信長の野望・天翔記	SLG	8.7051
13	11	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.6851
14	新	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.6666
15	新	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.616
16	12	スーパーリアル麻雀PⅤ（X指定）	TAB	8.5411
17	15	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.4151
18	13	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.41
19	16	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.3395
20	17	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.3376
21	新	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.2941
22	新	F-1 Live Information	RAC	8.2727
23	新	X-MEN	ACT	8.2682
24	20	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.2617
25	22	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.1562
26	21	Dの食卓	ADV	8.1128
27	新	峠KING The Spirits	RAC	8.1111
28	新	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	8.0512
29	19	ぷよぷよ通（2）	PUZ	8.0465
30	24	MYST	ADV	8.0172
31	18	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0
32	23	シムシティ2000	SLG	7.9844
33	14	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.9714
34	25	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.9216
35	27	リグロードサーガ	RPG	7.8926
36	29	メタルファイター♡MIKU	ADV	7.8918
37	28	ビクトリーゴール	SPT	7.8758
38	30	三國志Ⅳ	SLG	7.7403
39	31	EMIT Vol. 3 ～私にさよならを～	ETC	7.7391
40	33	ウイニングポストEX	SLG	7.71
41	32	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.7
42	35	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.5848

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

新王者は「バーチャファイター2」に決定！

オッズ表サターンA寸評

年末ラッシュの第一ラッシュを受けて、今号はじつに19本もの新作が一気にランクイン。中でも「バーチャファイター2」「バーチャコップ」の超2大タイトルの猛威は、予想以上の高オッズを記録し、1、2フィニッシュで上位を独占。ランキングのほうも、2年目への新時代の幕開けの第一歩を感じるラインナップへと大きく変貌した感じだ。まだまだ続くアーケード&オリジナル新作ラッシュは目が離せないぞ！

◎新着本命馬紹介　今世紀最高の移植。待望の一作は超高オッズで登場!!

1着　NEW SOFT　バーチャファイター2

セガ／'95・12・1
6,800円／ACT

全投票平均点	9.7972
本誌の平均点	9.66

2.1への対応、ゲームモード、オプションの充実、デュラルの正体に迫るエンディングムービー……などなど。サターン版でやってほしかったことがすべて実現されていて大満足。細かい不満はあるけれど、ここまでユーザーの希望に応えてくれたAM2研に脱帽だ。（茨城県・野澤晃一・24歳）新規に追加されたオープニングデモが秀逸。画面もハイレゾを使いまくってて、キレイだし、操作感も究極と言っていいほどアーケード版に近い。いろいろとオマケがついている点もよい。サターンソフトして考えると、10点満点どころか15点はあげたい気分。（福島県・有賀隆夫・18歳）自宅でこのクォリティのゲームができることに感激。細かいことをいえばアーケードとまったく同じとは言えないが、豊富なオリジナルモードと、1イント（1/60秒）で動きまくるキャラの前ではどうでもよくなってしまう。少なくとも現時点における家庭用ソフトの最高峰。ちょっと音楽と効果音が悪いけど、気にはならないレベル。（新潟県・横山翼・20歳）まさに「次世代機」の名にふさわしいゲーム。前作で不満だったオプション関係も充実していて、開発者が本当にユーザーの意見に耳を傾けてくれるのがわかってうれしい。バックアップを180ブロックも消費するのと、あいかわらずほんの少ししかコマンドが載っていない取説とパッケージだけは不満。（埼玉県・瀬口信宏・18歳）「1」と比べて駆け引きがかなり奥深い。いくらやっても飽きないし、時間を忘れて対戦にハマれる。効果音がやや軽い気がするが、アレンジBGMが意外といい。ジョイスティックなしでも十分楽しめるが、この際2台そろえる価値は十分ある。（東京都・金田伸一・15歳）CPUの学習機能は自分の分身を作る育てゲーのようで、対戦とはひと味違った遊びができて楽しい。1セット分のリプレイもカメラワークが凝っていて非常にカッコイイし、アーケード版にもないデュラルの段位認定ができるのもうれしい。ムチャクチャ強いエキスパートモードも歯ごたえ十分で◎。（神奈川県・河合靖之・25歳）アーケード版をやり込んだ人間には、当たり判定が微妙に違うとか、つながらないコンビネーションがあるとか気になる点も結構あるが、そんな部分まで気になるなら基板を買えって感じ。6,800円のソフトでこれだけできれば最高でしょ。（三重県・舟木俊紀・19歳）★発売日初日には行列もできた超話題作は歴代でも例を見ない最高オッズで1位を獲得！「1」に続いて1年以上の1位確保は確実か？　全ユーザー必携の最高傑作だぞ。

◎新着本命馬紹介　最高の移植がもう1本。1位に匹敵する内容だぞ！

2着　NEW SOFT　バーチャコップ

セガ／'95・11・24
7,800円（銃同梱）／SHT

全投票平均点	9.4545
本誌の平均点	9.0

単なるガンシューティングゲームとなめてかかっていたら、あまりに面白いので驚かされた。基本的に覚えゲーの要素が強いのだが、覚えてこそ達成できる高得点の獲得や美しい倒し方の追求に、逆に痛快さを感じてしまう。1人でやるのもいいが、みんなの前で技を披露するのもまた快感。「2」の移植も早く実現してほしい今日この頃。（東京都・小林次郎・17歳）完全移植以上のデキで大満足。できればオリジナルのステージもほしかったが、それ以外は特に何の不満もないほど素晴らしい。グラフィック、銃の操作性、どれをとってもアーケード版を超えており、オリジナルモードも充実している。サターンの実力を十二分に発揮した最高級の作品だ。（京都府・麻中和昭・20歳）まさにカンペキ！　移植の具合はさすがAM2研といったところ。予想していた以上にゲームにハマれる。だが、テレビモニターが小さいといきなり難しく感じるのは唯一の難点か。ランキングモードも◎。（東京都・長田悟・23歳）サターン版オリジナルのオープニングデモがすごくいい。付属のバーチャガンもデザインが非常に良く、軽量で扱いやすい。オリジナルモードの対戦も楽しいし、ゲームクリア後に遊べるランキングモードも、細かく採点されていてハマる。これで7,800円は安すぎ。（北海道・比企里佐・18歳）中級ステージで手榴弾と背景の色が重なり、気づいた時には爆発していたということが何度かあった。ボスの攻撃方法が4人とも似ていて新鮮さがなかったのは残念。でも7,800円で銃同梱というのはうれしい。（埼玉県・水上悟・17歳）銃がセット、ミラーモードあり、段位認定ありと、サービス満点。トレーニングモードも熱い。（東京都・村山亨・23歳）至れり尽くせりの細かいオプションも素晴らしいが、次々と出てくる裏技も楽しめる。現状で、単体のバーチャガンがまったく手に入らないは残念だが、1人でも十分熱い。久々の買って得したソフト。（千葉県・菅井洋一・18歳）★超高オッズながら「VF2」に追いつかず。移植度と面白さがともなった名作だ。

○新着対抗馬紹介 こちらもどれも粒ぞろい。ジャンルも豊富に新登場。

14着 NEW SOFT ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権～

セガ／'95・11・10
4,800円／PUZ

全投票平均点	8.6666
本誌の平均点	6.33

さすがST-V、すんなりとプレイできる。追加モードもいろいろあっていいし、豊富なオプションといろんなランキングをセーブできる大臣の部屋なども工夫が見られて◯。ゲーセン版はバランスが悪い落ちモノパズルだと思っていたが、やり込むと奥が深い。値段も手頃。（福岡県・井上大輔・21歳）レンダリングの3Dキャラはハイインパクト。オープニングムービーもなかなかいい。だが、見た目のハデさが先行して、肝心な内容が希薄な感じ。このジャンルで大成するならもっと革新的な要素が必要では。（埼玉県・金山忠広）

22着 NEW SOFT F-1 Live Imformation

セガ／'95・11・2
5,800円／RAC

全投票平均点	8.2727
本誌の平均点	7.66

目をつぶって聞いていると、特にわかる実況の臨場感が素晴らしい。逆走の実況などは特に笑えた。ただ、慣れると若干ワンパターンかもしれない。オリジナルコースで音楽がついてないのも寂しくて残念。（愛媛県・藤原孝一・26歳）よくまとまっているし、タイムアタックも熱い。またエンジン音も◎。でも視点が2つというのは少ない。また、ポイント制で争うモードがほしかった。コースによってリタイアする選手がほぼ決まっているのと、寂しいエンディングも難。チームと選手を増やした続編を切望。（福岡県・習田英朗）

23着 NEW SOFT X-MEN

カプコン／'95・11・22
5,800円／ACT

全投票平均点	8.2682
本誌の平均点	8.0

画面を埋め尽くすような技を出してもまったく処理落ちしないのがすばらしい。オプションで3ボタン同時押しをLRに振り分けられるのも◎。しかし、難易度が8段階あるのに、COMを最弱にしてもかなり強いのは×。（神奈川県・高澤亮太・25歳）移植度としては水準以上。連続技も原作と同じように入るので、アーケード版が好きだった人も満足できる。豪鬼も使えて◎。ただし、少なめのパターンとアクセスの長さはいただけない。（千葉県・石川真吾・16歳）対戦格闘としては大味なので、「ストII」のような駆け引きは味わえないが、派手に入る連続技は気持ち良さ◎。（高知県・島田伸）

27着 NEW SOFT 峠KING THE SPIRITS

アトラス／'95・11・10
5,800円／RAC

全投票平均点	8.1111
本誌の平均点	7.33

ポリゴンの車や森がちょっと大味だが、グラフィックはキレイ。リプレイが保存でき、視点を多く切り替えられるのもよい。ゲーム性は文句なし。坂を走るのはこんなに楽しいのか、と思った。車のセッティングは知識がないとできないが、しなくても楽しめる。（東京都・佐藤雅一・18歳）峠特有の高低差を再現しているのでジェットコースターに載っているような疾走感を味わえて◯。（鳥取県・大谷竜治・26歳）車の挙動が変だし、CPUは後ろから追突しまくってくるわでドリフトを決めて抜ける気持ち良さがまったくなくガッカリ。背景は凝っているのに残念だ。（愛知県・早川肇・27歳）

△新着単穴馬紹介 シリーズものはやや伸びきれず？ 定番の安定感あり。

46着 NEW SOFT セガインターナショナル ビクトリーゴール

セガ／'95・10・27
4,800円／SPT

全投票平均点	7.5319
本誌の平均点	6.0

初めてのプレイでもすんなりと入っていける操作体系は◯。選手の動きも理にかなってリアル。ただ、取説は不親切で×。（千葉県・中田隆介・18歳）前作より敵がパワーアップしてててやりがいがあるが、まだパスが通りすぎる。もう少し技術が必要なものにしてほしかった。（京都府・浜屋美樹也・20歳）舞台が世界になったのにチームが少ない。国歌は◯。（東京都・森島武彦・19歳）対戦が燃える。ゴールが小さくなって入りにくくなったのも◯。実名じゃないのが残念。（埼玉県・TAMA）

59着 NEW SOFT ドラゴンボールZ真武闘伝

バンダイ／'95・11・17
6,800円／ACT

全投票平均点	7.2857
本誌の平均点	5.66

他機種版より操作性がよく、読み込み時間が短いのも◯。（東京都・岡崎勝妃呂・29歳）期待してたけど、コマンド入力のタイミングが難しかったりと格闘ゲームとしてはイマイチ。背景はすばらしいが、キャラは「超武闘伝2」が一番良かった。（千葉県・山崎哲・23歳）飛び道具の撃ち合いがなくなってパワーダウンしたように思える。技も出づらいし、COMはかなりハメてくるので、楽しさも半減。キャラはシリーズで一番多いが、サターンの格闘ゲームとしてはヘボ。（千葉県・椿昭）

場外馬券場 高級馬主の声

●サターンを購入してそろそろ1年。本体の電池もそろそろ寿命か？（滋賀県・藤谷恭浩・18歳）

●はたして中年ゲーマーは、どのくらいいるのでしょうか？（神奈川県・原裕之）

●早くパワーメモリのケースが欲しいよー／ ソニックの絵柄だとさらにうれしいなぁ。（大阪府・飯尾一恵・28歳）

●セガールの次はへんな機関車……。その次は何かワクワクする。（茨城県・柴田仁）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
43	34	サイドポケット2～伝説のハスラー～	TAB	7.5747
44	36	水滸演武	ACT	7.5706
45	37	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	7.5633
46	新	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5319
47	26	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.5294
48	40	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.5145
49	38	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.5
50	42	上海 万里の長城	PUZ	7.488
51	43	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.4704
52	44	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.4375
53	41	ザ・野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	7.4262
54	45	アイドル雀士スーチーパイSpecial（18歳以上推奨）	TAB	7.3832
55	46	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.3542
56	53	スチームギア マッシュ	ACT	7.3125
57	48	ブルーシード～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.3102
58	47	VIRTUAL HYDLIDE	A・RPG	7.2929
59	新	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	7.2857
60	新	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2631
61	39	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	7.25
62	51	シャイニング・ウィズダム	RPG	7.1102
63	50	ゲームの達人	TAB	7.0877
64	42	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	7.0714
65	54	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	7.0069
66	56	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.909
67	57	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.9007
68	49	天地無用／ 魎皇鬼ごくら(CD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.8695
69	58	柿木将棋	TAB	6.8648
70	新	ハングオンGP'95	RAC	6.8571
71	55	EMIT Vol. 1～時の迷子～	ETC	6.8333
72	新	闘神伝S	ACT	6.8
73	63	AI将棋	TAB	6.6666
74	新	バーチャルオープンテニス	SPT	6.6
75	59	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5686
76	60	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.554
77	61	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	VIC	6.5031
78	62	平成天才バカボン すすめ／バカボンズ	PUZ	6.3666
79	64	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.2992
80	新	結婚前夜	ETC	6.2941
81	新	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.2173
82	65	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.2159
83	66	麻雀廣流島	TAB	6.0476
84	新	Break Thru／	PUZ	6.0
85	67	RACE DRIVIN'	SLG	5.9104
86	69	Wan Chai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.9004
87	68	EMIT Vol. 2～命がけの旅～	ETC	5.875
88	新	実戦麻雀	TAB	5.7
89	70	ダイダロス	SHT	5.6325
90	71	ゲイルレーサー	RAC	5.5559
91	72	TAMA	ACT	5.522
92	73	麻雀悟空・天竺	TAB	5.4937
93	74	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3917
94	75	バーチャルバレーボール	SPT	5.0416
95	77	DARK SEED（18歳以上推奨）	ADV	4.878
96	76	熱血親子	ACT	4.7619
97	78	～制服伝説～プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.2842
98	79	学校の怪談	ADV	3.8474

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズ表は、高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

オッズ表サターンB寸評 下位ソフトも大ラッシュか!?

増えも増えたり、100本直前まできたサターンオッズ表B。新作の増加にともなって、下位のほうにランクインしてくるソフトが多くなってきてるのは、ちょっと気になるところだね。今回の新作では、「闘神伝S」が意外なほど低い点数でランクインしてきたのが要注意か。前号で最下位帝王の座を手に入れた「学校の怪談」が絶好調に最低ラインの地を這ってるのも不気味なところ（笑）。この帝王を破るソフトは出るか!?

△新着単穴馬紹介 中堅どころのソフトもラッシュ。「闘神伝」は意外なほど伸びず?

60着 NEW SOFT アメリカ横断ウルトラクイズ

ビクターエンタテインメント/'95・10・27
5,800円/QIZ

全投票平均点	7.2631
本誌の平均点	6.33

雰囲気が出ていてファン感涙の作品だが、ウルトラハットが登場しない、勝ち抜けの音楽が違う。福澤アナの「1抜けー!」などの音声が入っていないなど、ウルトラならではの要素がなく、とにかく盛り上がりに欠ける。ウルトラクイズデータもたいした内容ではなく蛇足的で×。各回のハイライトシーン映像でもあれば見ごたえもあったかも。(三重県・松隈正樹)本当に出場している気分になれるし、問題数が多いのは○。ただし、出題を福澤さんがやらないのが残念。(秋田県・夏井健・25歳)

71着 NEW SOFT ハングオンGP'95

セガ/'95・10・27
5,800円/RAC

全投票平均点	6.8571
本誌の平均点	5.0

バイクのグラフィックの粗さやショボいエンジン音にはガッカリするが、やればやるほど面白さがわかってくる、まるでスルメのようなゲーム。次作ではエンジン音とグラフィックの強化を望む。(福島県・宇田川寛幸・25歳)サターン初のバイクレースものということで期待していたが、車体の挙動や転び方など、とにかく作りが甘くウソが多い。ゲームと割り切れば遊べなくもないが、バイク乗りには失望の1本。コースデザインと車体の基本データをもっとしっかり!(高知県・池田正浩・19歳)

73着 NEW SOFT 闘神伝S

セガ/'95・11・24
5,800円/ACT

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	7.0

PS版と比較すると、なんか「闘神伝」ではないという感じ。確かにキャラクター性は強調されてるが、ポリゴンのモデリング、テクスチャーが最悪で、絵が汚い。悪いところもそのままだし、"列伝モード"をクリアしても何も解決しない。ゲーム内容も大ざっぱでイマイチ。(埼玉県・藤木大介・18歳)連続技が簡単に入ったり、超必殺技もあってなかなか遊べるけど、打撃音がショボすぎるため迫力が激減。サターン版独自のモードが列伝モードだけというのも物足りない。笑える裏技も最初から取説に載せてほしかった。(神奈川県・桜井克彦・19歳)技の一発一発が軽く見える。せめて効果音だけでも改良してほしかったが、他の格闘ゲームにはない演出面でのうまさは評価してもいいかも。PS版のイメージにこだわらず、もう少しキャラを描き込んでほしかったし、リプレイもほしかった。(長野県・白井泉・20歳)ゲーム性はPS版と同じだが、ポリゴンが粗い、キャラが小さい、エリスのシースルーが再現されていないなど不満多し。(愛知県・木田成彦・20歳) 列伝モードや新キャラのために感情移入はすごくできる。全体的にもバランスがいい。(調布市・門脇恵・23歳)★「VF2」の陰に隠れてしまった悲運の(?)ソフト。デキ具合はまあまあだが、全体評価はもう一歩かな?

75着 NEW SOFT バーチャルオープンテニス

イマジニア/'95・10・27
7,800円/SPT

全投票平均点	6.6
本誌の平均点	6.33

サターン初のテニスゲームだけに期待していたが、どうも感覚がふわふわしていて、遊びづらい。使えるキャラも特徴があまりハッキリしてないし、女性プレイヤーがいないのも残念。値段がやや高めなのに、このデキでは……。(奈良県・佐々木雄一・23歳)とにかく難しい。動きも悪いし、ボールの位置もわかりづらい。期待していただけに残念。(三重県・中島唯彦・16歳)3D風のわりに、ゲームの視点が不自然で、感覚に慣れるまでが大変。球の緩急もつけづらくイマイチ。(京都府・重田道男)

82着 NEW SOFT ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～

ソネット/'95・10・20
6,800円(X指定)/TAB

全投票平均点	6.2173
本誌の平均点	5.0

他の脱衣麻雀はアーケードの実績があってのものだったが、コンシューマオンリーのこのゲームは、少々ユーザーフレンドリーに欠けて残念。キャラクタデザインの甘さ、ショボい背景、妙なアングルなど、脱衣シーンが動画の量に比べて寂しいものになっている。ゲーム自体は他社のいいところをかいつまんだような感じだし、演出もアカ抜けない感じでイマイチ。ただしオマケにしてもオープンリーチは新鮮だった。キャラにもっと恥じらう気持ちがあるとよかったかも。(東京都・柴山公彦・23歳)

×新着要注意馬紹介 ようやくランクインしてきたソフトは要注意? しばし待て?

85着 NEW SOFT Break Thru!

翔泳社・BMGビクター/'95・9・14
5,800円/PUZ

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	5.33

すごく暗い、とにかく暗い。BGMはテトリスを思い出させるような、古臭く陰気な曲しかなく、最後の「サクラ…サクラ…」は泣けてくる。バックのグラフィックも暗くて古臭いし、ブロックも見づらいし……。ただし、2人で対戦すると思いっきりハマる。(北海道・池田雅俊・17歳)何も考えずに遊ぶと、いつのまにかハマっているような不思議なソフト。絵もBGMも地味だが、何か深い味わいがある。でも飽きやすい。(東京都・木田利彦)

89着 NEW SOFT 実践麻雀

イマジニア/'95・9・1
6,800円/TAB

全投票平均点	5.7
本誌の平均点	6.0

その名のとおり実戦に近く、麻雀をしたいけど相手がいないという人にうってつけ。欲を言えば相手キャラの個性がないのと演出が寂しいのは残念なところ。役満を和がったらファンファーレの1つくらい聞きたかった。(東京都・馬場大輔・16歳)ウリの3Dもただ見にくいだけ。かといって2Dもパッとしない。手出し、ツモ切りも見分けられないし、もうちょっと基本をしっかり作ってほしかった。(新潟県・吉田謙介・20歳)

⬇非ゲームソフトの厩舎

最近多くなってきたサターンの"非ゲーム"タイトル。今回は、そんなソフトたちを集めてみたぞ。

15着 NEW SOFT X JAPAN Virtual Shock 001

セガ/'95・10・20
6,800円/ETC

全投票平均点	8.616
本誌の平均点	6.33

多少画質は落ちているがそれを補ってあまりあるメンバー5人の迫力あるライブは、素晴らしいのひとこと。曲によっては4つの視点から見れたり、エンディングでもう一度見られるので2倍楽しめる。特にHIDEバーボンをやると暴れてゲームオーバーなんて超感動。ビデオ編集も異常に面白くて何度もやりたくなる。ただし、惜しいのは映像を記録できないこと。またゲームオーバーの条件が不明確なのも参った。ゲームとは違うが、今後もミュージックエンタテインメントソフトを出し続けてほしい。(東京都・坂田理成・16歳)

21着 NEW SOFT バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～

セガ/'95・10・13
1,280円/ETC

全投票平均点	8.2941
本誌の平均点	—

CGが細かい点までよくできている。歌もいいし、CGがテンポよく流れるのも良い。値段も手頃。(福岡県・中野智弘・22歳) オートプレイとカラオケで演出が違うのは○。(千葉県・村田真之輔・20歳) 丸レンズのグラサンのCGは、最高。でもタバコを吸ってたのはショックでマイナス1点。(大阪府・枝村美保・19歳)

28着 NEW SOFT バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～

セガ/'95・10・13
1,280円/ETC

全投票平均点	8.0512
本誌の平均点	—

まず、BGMの「ダンシングシャドウ」のノリが、すごく良くて○。CGのほうも、水着姿のサラはなんとなく想像がついたけど、海辺の私服姿の表情はすごく自然で見とれてしまった。ややCGのモデリングにバラつきがあるのは気になったが、おおむね満足。最新CGでもう一度サラ編を出してほしい。(東京都・志木みどり)

81着 NEW SOFT 結婚前夜

小学館プロダクション/'95・10・27
2,000円(限定販売)/ETC

全投票平均点	6.2941
本誌の平均点	—

「ゆみみREMIX」のおまけ要素を単品販売しているようなもの。この程度の内容なら、販促グッズとして無料で配るべき。描きおろし満載と勘違いして買った私は翌日売却した。(山口県・馬屋原義正・22歳)この内容で2,000円は高すぎ。キャラクや声優の紹介などがあるのはいいが、ゲーム紹介はイマイチ。(埼玉県・神仁)

SEGA SATURN READERS RACE

次回出走予定馬パドック情報

今回はギリギリ10票未満で控えになった新作ソフト達。次号で出る前に3本を先取りチェックしてみる。

?着 野茂英雄ワールドシリーズベースボール

セガ／'95・11・17
5,800円／SPT

全投票平均点	7.096
本誌の平均点	7.0

前作より動きが多少いいけど、試合中の表示に三振数を入れるより、打者のアベレージや投手のアベレージを入れてほしかった。(栃木県・青木謙一・18歳)このソフトはデータが全然ダメ。この時期に出ているのに最新トレードデータがまるで反映されていない。それを許したとしてもウェイクフィールド(投手、本来レッドソックスに所属)がいないのはどういうこと? メジャーファンなら激怒必至。本当にこれをアメリカで発売したのか(怒)。(埼玉県・高橋鉄也)投手の球が速くて痛快。三振を取る快感が◯。(愛知県・清水史朗)

?着 ギャラクシーファイト ユニバーサルウォリアーズ

サンソフト／'95・11・22
5,800円／ACT

全投票平均点	6.854
本誌の平均点	5.66

サターンへの初のネオジオソフトの移植になるだけに、結構期待していたが、淡泊なCPU戦にはすぐに飽きてしまった。キャラクターもまあまあ多いのだが、ルーミちゃん以外はどれもイマイチ。地味で目立たないグラフィックも、う～んって感じ。(岩手県・今野昌明・16歳)難易度をイージーにすれば、アーケード版で極悪だったCPUもかなり簡単になるし、技も比較的出しやすくて遊びやすくなってる気がする。ゲーム自体の奥深さは、最近の格闘ゲームに比べるとイマイチだが、手軽に遊ぶには悪くはない。キャラの魅力と、技のバランスがもう少し良ければ良かったのに。全体的ににぎやかだけど飽きやすいのは残念。(秋田県・野島太)

?着 スーパーリアル麻雀グラフィティ

セタ／'95・11・24
8,800円／TAB

全投票平均点	8.214
本誌の平均点	7.0

「PV」での不満点、特にグラフィック面は、そうとうの改善がなされている。だが、「PV」の声が浮いたような感じで不自然だったり、服を着ない設定にしているのに服を着るグラフィックが入る。そのため読み込みが起きるなど気になる点もあって少々残念。(千葉県・内海隼人・18歳) 移植度はカンペキ。アクセスも非常に短くストレスなし。だが、難易度が相変わらずなのはちょっと。(埼玉県・石山英樹・22歳)音楽がやけに明るいけど、それがまたいい。エンディングが短いのが惜しいところ。(東京都・島宏一)やっぱり家庭用ならではのモノ(脱衣の静止・コマ送りなど)がほしかった。シリーズのファンでない人は脱衣シーンを見てハイ終わりとなる可能性あり。当時夢中だった「PV」も、今見ると動画枚数が少ないなぁ。(高知県・やし)

セガサターンソフト総評

主役級の重爆撃! まだくるぞ!!

年末年始大合併号ということで、一気に新作ソフトがランクインしてきた今回の読者レース。予想されつつも、見事に予想以上の得点で1位を奪取した「バーチャファイター2」をはじめ、上位から下位まで豊富にソフトがそろってきているのは、まさに最近のサターンの勢いを見せつける感じだね。100本突破間近のオッズ表も、今後まだまだ順調に増えていきそうで、この読者レースもますます本領発揮の予感がするぞ。

次号以降も「セガラリー」や「真・女神転生 デビルサマナー」「機動戦士ガンダム」など、まだまだ目玉ソフトが待ち受けているから、上位争いは目が離せそうにないね。というわけで、次号ではそのへんの最新注目作を一気にチェックする他、コーナーの一部リニューアル(増ページ?)も敢行予定だ。'96年も読者レースのコーナーは、要チェックだぞ。

オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気●'94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック)	8.6217
2	2	ファイティングコマンダーSS ●ホリ電気●'95年7月20日発売●2,480円(パッド)	8.3384
3	3	セガサターンコントロールパッド ●セガ●'94年11月22日発売●2,500円(パッド／純正)	8.2915
4	4	シャトルマウス ●セガ●'94年11月22日発売●3,000円(マウス／純正)	7.6913
5	5	レーシングコントローラー ●セガ●'95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー／純正)	7.6536
6	6	サンサターンパッド ●サンソフト●'95年5月26日発売●3,480円(パッド)	7.2921
7	7	SGトルネードパッド ●イマジニア●'95年7月28日発売●2,980円(パッド)	7.1622
8	8	バーチャスティック ●セガ●'94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック／純正)	6.9952

周辺機器寸評 続々と新規スティック登場か?

続々と新製品も発売中のサターン周辺機器ランキング。今回は変動はなかったが、次回以降新製品ラッシュもありそう。新ジョイスティック帝王は?

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、'95年最後の超移植作「セガラリー」が相手だ。史上最高のレースゲームの声も高いこの作品は、初登場時何着を獲得できるか? 右の例のように書いてくれ。

今月の着順予想

「セガラリー」は何着だ?

【隊長さんの予想】「VF2」が指定席じゃから2位じゃろ。
【謎の予想屋の予想】俺は「コップ」の強さを見て3位かな?

12/8号 当選者 12/8日号の予想「バーチャコップ」は、予想屋バッチリ賞の2着で決着。正解率は58.2%と高倍率だったぞ。今回は抽選で高知県・坂田正照くん、新潟県・斉藤裕治くん、愛知県・亀田誠くんの3名にプレゼント決定。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。まずは『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こっちは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)をあげるぞ。今回は年末RPGの期待作「真・女神転生 デビルサマナー」の初登場オッズを予想をしてもらおう。初心者対応の内容への評価はいかに? 右上の例のように書いてくれ。

今月のオッズ予想

「真・女神転生」は何点だ?

【隊長さんの予想】デキは悪くないから、8.6257じゃな。
【謎の予想屋の予想】いやあ、ほんじゃオレは8.9584でい。

12/8号 当選者 12/8号のオッズ予想「CGポートレート・サラ編」は、予想屋近似の8.0512でしたが、千葉県の西条進くんはなんとピッタリ賞。前号未発表の「F-1」(8.2727)の最近似者は滋賀県・中村正浩くん(8.2726)。両名にはソフト送るぞ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例

〒103
中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク(株)
「セガサターンマガジン」編集部
「セガサターン読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
(セガサターン:5本まで!)
・バーチャファイター2(10点)
・バーチャコップ(9点)
・機動戦士ガンダム(8点)
・スーパーリアル麻雀PV(8点)
・学校の怪談(3点)
《コメント》《ほしいソフト名》

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、またまた年末の必需品周辺機器ジョイスティック&パワーメモリのセットと、お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は2月23日発売号の当コーナー内でするよ。今月の応募締切は1月23日(消印有効)だぞ。

今号の特別プレゼント!

ジョイスティック&パワーメモリ

今月の特別プレゼントには、ジョイスティック&パワーメモリの人気必需周辺機器をセットで用意! 応募者から抽選で5名に好きなソフトもプレゼントだ。年末年始はこれでバッチリだぜ!

12/8号 当選者 12/8号応募者プレゼント(バーチャガン+ジョイスティック&お好みソフト)の当選者は広島県・坂口隆行くん、大阪府・松永勇くん、東京都・高橋純一くん、山口県・遠山恭子さん、神奈川県・野村一郎くんの5名だぞ。

読者レース応募券 '12・1/26号

ALL ABOUT

オールアバウト
バーチャファイター2

強さを究める
対人戦必勝法

最後の追い込み特集！

Special Issue! 対戦攻略＆裏技初公開!!

「バーチャファイター2」をさらに遊びつくすための情報満載！

裏技1 Scoop　アーケード・VS・エキスパート・段位認定・チームバトルで使用可
金色デュラルをプレイヤーとして使う

前号で明らかになった銀色デュラル使用法。これを使えばデュラルどうしの対戦も可能であった。しかし、下・上・右・左＋Aコマンドでは同キャラ対戦にしても銀色デュラルが2人出てくるだけ。同じ色だと対戦中では非常に不便だ。

そんなときは2Pカラーの金色デュラルを出現させれば大丈夫。逆コマンドを入力して使いまくれ。

キャラクターセレクト画面で「下・上・左・右＋A」と入力する
(⇩・⇧・⇦・⇨＋A) ※銀色デュラルと逆のコマンド

キャラ選択画面で…　「下・上・左・右＋A」

ここで下→上→左→右＋Aと入力。最後は右方向へ入れっぱなしでAボタンを押す。

でたっ

成功すれば金色に輝くデュラルが出現。これでもう同キャラ対戦だって大丈夫だ!!

目にまぶしい金色だ!!

銀色デュラルと同じく、VS、アーケード、エキスパート、ランキング、チームバトルと、すべてのモードで出現させられる。もちろん金色デュラルどうしの対戦も可能。金色のほうが好きって人が多いのもうなずける美しさだぞ。

裏技2 Scoop　レベルハードでのみ出現
デュラルのエンディングを見る

CPUレベルをハードにすると、下手なエキスパートモードよりも強いと言われている。じつはこのハード設定でボーナスステージのデュラルに勝てば、驚愕のエンディングムービーを見ることができるのだ。

デュラルのエンディング出現条件

①レベルをハードにしてデュラルにKO勝ちする。(※ただしデュラルをリング上に残す）モード、体力、タイム設定は自由、コンティニューもOK。ただし乱入などでキャラ変えをした時は出ない。

ハードでKO勝ち！

左記の出現条件以外なら何を変えてもOK。プレイヤーの体力をNO DAMAGE、CPUをSMALLESTにすれば楽だろう。モードとバージョンも関係なしだ。

衝撃の事実が！

海底神殿でその正体を現わすデュラル……。「3」への布石なのか⁉

AM2研より

似ているが何かが違うというコンセプトで決めました。デュラルコマンドを入力する際、下上までは誰でも覚えていても、その後で「あれ？ 右だったっけ、左だったっけ？」とRLがわからなくなる人をよく見かけましたので、逆でも出るようにしたんです。

裏技3 Scoop

段位認定でデュラルコマンドを入れろ！

デュラルで段位認定に挑戦する

名人難易度★★★

もう気づいている人も多いかもしれないけど、デュラルを使っても段位認定に挑戦できる。ここでは実際に名人を叩き出した編集部独自調査によるデータを元に、デュラルの名人位獲得のコツを伝授するぞ。

上段投げが多いデュラルの規定技。難しい技は前半で決めよう。

AM2研が語るデュラル名人への道

デュラルの規定技については、まだ正式なコメントはできませんが、一応12個の技が挙げられます。強力な技を持つデュラルの数多くの固有技の中から、それらが選ばれた基準もまだ秘密とさせていただきますが、ある程度は推測できる代表的なものが入っているはずです。また、名人(9段)を取るためのクリア時間は他のキャラと同じです。ちなみに、デュラルで段位認定をできるようにしたのは、「1」の時にできなかったことと、サターン版独自の要素を充実させるためのものというのが、主な理由です。規定技の中には二択攻撃も含まれていますが、デュラルは強いので名人を取るのは難しくないはずです。頑張って名人を目指してください。

注目！ これがデュラルの規定技だ！

クリアータイム6分30秒以内、毎セットごとに必ず1つは規定技を入れる、リングアウト勝ちはしないなど、基本的な名人獲得条件は他のキャラと同じ。規定技も実質11種類と特に多いわけではない。ただし背後投げと下段投げ、中段返し技(Ⓖ⇧Ⓟ)が非常に狙いにくい。CPUの動きをよく見てチャンスを待とう。

CPUのパターンを分析して技を入れよう。

ライジングニー ⬇⇨Ⓚ 規定回数 2人

弧延落で投げ、しゃがみダッシュから当てよう。

サマーソルトキック ⇨Ⓚ 規定回数 5人

コンボエルボーサマーでも可。空中で入れると楽。

浮身連脚 ⇨⇨Ⓚ+Ⓖ 規定回数 4人

至近距離で出せば相手の背後が取れることも。

雷龍飛翔脚 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ 規定回数 4人

リング際に追い詰められたらこの技で脱出できる。

中段返し技 Ⓖ⇧Ⓟ 規定回数 2人

しゃがんで中段キックか肘系の技を誘うとよい。

心意把 ⇧⇨Ⓟ 規定回数 3人

⇧からニュートラルに戻して⇨+Ⓟと入力しよう。

刀霞 敵近Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ 規定回数 3人

⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力すれば雷龍飛翔脚にならない。

マシンガンニーリフト (敵近しゃがみ)⬇⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ 規定回数 1人

この技かタイガードライバーを1人に決めておく。

フランケンシュタイナー (敵近)⇨Ⓟ+Ⓖ 規定回数 3人

比較的簡単に決まるから後半ステージでも使える。

ジャイアントスイング (敵近)⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ 規定回数 3人

この技でリングアウトさせないように注意しよう。

タイガードライバー (敵近しゃ)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ 規定回数 1人

パンチをしゃがんで避けるキャラに狙えるか？

葉裏霞 (敵背近)Ⓟ+Ⓖ 規定回数 1人

CPUウルフの背後は簡単に取れるから心配なし。

CPU別段位攻略

前半ステージは投げ技を、後半ステージは弧延落からの打撃を中心に技を組み立てていこう。

いざとなったら、走ってきた相手に投げを入れて時間短縮。

STAGE1 VS ラウ

あまり攻撃を仕掛けてこないラウに対しては、2セット内で全種類の上段投げを入れておきたい。1セット目はジャイアントスイング→心意把、2セット目は刀霞→心意把→フランケンシュタイナーの組み合わせでKO可能だ。狙えるなら中段返し技も入れておこう。

STAGE2 VS サラ

基本はラウと同じで、心意把やジャイアントスイングなど、難しめの上段投げを決めておく。ここでも一度は中段返し技を狙ってみること。また、近距離戦でレッグスライサーを出してくる場合があるから、避けるかガードしたら下段投げを確実に決めたいところだ。

STAGE3 VS 舜帝

舜帝も手数が少ないため、上段投げが決まりやすい。ほかにもここでは背後投げと下段投げのチャンスがある。背後投げは至近距離での浮身連脚(膝がぶつからない構え)が避けられた後、下段投げは相手の旋風掃腿をガードするか避けるかした後がチャンスとなる。

STAGE4 VS パイ

細かいパンチが多いパイには、やはり投げが効果的だ。しかし近距離からの打撃も入らないことはないので、このあたりから打撃をおりまぜつつ、まだ決めていない上段投げを入れよう。近距離〜接近戦のときにパイのⓅⓅⓅ系コンビネーションをガードして投げろ。

STAGE5 VS リオン

リオンステージで狙う規定技は中段返し技と打撃技。CPUはやたらと中段蹴りを出してくるので、中段返し技は簡単に狙えるはずだ。打撃技も弧延落からであれば簡単に入る。時間的に余裕があるならシュンと同じ方法で背後投げを試みるというのもよい。

STAGE6 VS ジェフリー

重量級とまともにやりあっても時間を食うだけ。試合が始まったら烈掌脚(ⓅⓅⓀ)かコンボエルボーサマーでダウンを奪い、起き上がり蹴りを避けて弧延落からの打撃技で早めに倒そう。ここで入れる打撃は、1セット目と2セット目で違う規定技にすること。

STAGE7 VS 影丸

影丸もジェフリーと同じく反撃が速い。リング中央ではコンボルボーサマー、追い詰められたら雷龍飛翔脚を使い、とっととKOしてしまおう。ただしエルボーサマーだと規定技にならないので要注意。投げが狙える状況なら弧延落からの打撃で点数を稼いでおこう。

STAGE8 VS ジャッキー

ここも時間短縮のため、コンボエルボーサマーなどの規定技を1回入れたら、早いうちにKOしてしまおう。ライトニングキックをガードしたままレバーを少しだけ後ろへ入れると相手がサマーソルトキックを出すので、ついでに上段投げの規定技も入れておこう。

STAGE9 VS ウルフ

ジェフリーと同じく烈掌脚かコンボエルボーサマーでダウンさせ、起き上がりを攻めるパターンが速くて確実。また試合開始直後にⓀを出してからのⓅ+Ⓖ連打で投げ抜けをすれば、葉裏霞が間違いなく入る。ダメージ重視なら背後に回ってからサマーソルトでOK。

STAGE10 VS アキラ

ここまでできたら、後は入れ忘れた技で調整するだけ。対アキラ戦で注意することは、心意把を食らってリングアウトしないようにすること。リング際での戦いになると返し技も使ってくる。なるべく中央で戦い、弧延落からの打撃か、走ってきたところへ投げを入れよう。

BONUS STAGE VS デュラル

ボーナスステージの海底神殿は時間を気にする必要がない。じっくり確実に倒すことに専念しよう。リング中央でコンビネーションなどを使い、適度に攻めれば反撃のチャンスはやってくるはずだ。動きが遅いから中段返し技も投げも、見てから間に合うのが嬉しい。

※記事中のデータは、本誌編集部独自の調査によるものです。また技のコマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

PART2 対人戦基礎ガイド

対人戦で勝つ! バーチャファイター2 対人戦基礎ガイド

BASIC OPERATION GUIDE FOR VS PLAYERS

「VF」の醍醐味はやはり人との対戦にあり!! 今月は心理戦を含めた相手との駆け引きから、理論的な戦法である返し技、2択攻撃のかけ方を指南しよう。

対人戦は"読み合い"の勝負だ

よく「『VF2』ではどのキャラが強いか?」という話が出るが、この問いは誤りである。なぜなら、「VF」の対戦で勝ち続けるためには〝強いキャラ〟が勝つのではなく、〝上手い(=強い)プレイヤー〟が勝つからだ。もちろん、初心者が使いやすいキャラや、対戦の組み合わせに若干の有利不利は存在する。しかし、それでも相手との駆け引きに長けたプレイヤーのほうが必ずトータルで見れば勝つ……、というか、そういったシステム作りが「VF2」ではなされている。一瞬の攻防で常に生まれる相手との駆け引きに読み勝つ、この経験に裏打ちされた心理戦を知れば対戦の面白さがより理解できるはずだ。

相手を投げることができるチャンスは意外と多い。相手の状態を常に把握しておくべし。

相手の特定の攻撃をガードしたとき、状況によっては確実に反撃できることを覚えよう。

対人戦オレの心得① 池袋サラの場合

「VF2」の楽しみ方は人によって様々。ひたすら攻め合いながらの駆け引きを楽しむ戦い方もあれば、本物の格闘技のように相手の攻撃を警戒しつつ間合いを取ってこちらの攻撃チャンスをさぐり合う戦い方や、ガード後の反撃が容易なシステム上のスキをついてただ勝ちだけにこだわる戦い方もある。だが俺の取る道は1つだけ。とにかく攻めて攻めて攻めまくる。スキのない技で攻め、ここぞと言う時にいきなり大技を入れていく。相手に反撃のスキなんか与えないぐらいのつもりで常に前へ前へと行くのが俺流の戦い方だ。

対人戦オレの心得② 新宿チャッキィの場合

キャラクターに関係なく、「VF」の対人戦で勝つのに必要な要素はふたつだと思います。ひとつは自分なりの格闘スタイルを確立すること。技と技の組み合わせで、多くの人が陥りやすいワナを作っておく感じ。この場合、ある連係が通用しなかったら、すかさず変化をつけるなどして、相手に合わせる必要があります。もうひとつは、相手の次の行動を読んで、自分が対処するということ。一手先が読めれば、負けることはあり得ません。順序としては、自分なりのスタイルを作り、さらに相手を心理的にも上回るということを目指せばいいのだと思います。

LESSON1 スタート時の攻防について

試合開始直後の攻防は、その後の展開を決めるための重要なポイントだ。スタート時の間合いは一度のクイックフォワードで投げ間合いに入れるうえ、リーチのある打撃系攻撃なら確実に届く……、相手が後ろに下がると空振りしてしまうという微妙な間合い(約2.2m)でもある。相手のクセを読んで最初の攻防に読み勝ち、有利な展開に持ち込もう。

試合開始直後に出す技は、牽制も兼ねている。相手の裏の裏をかくべし。

とりあえず様子見ならステップバック。消極的な選択だが、とりあえず安心。

LESSON2 重要な"間合い"の調整について

相手との間合いを計り、常に自分の有利な間合いを保つことは、対戦において一番気を配らなければならないところだ。何しろ、攻めるためには技が当たらなければどうしようもないから、とにかく相手に近付かなければならない。が、近付けばそのぶん相手の攻撃をくらうリスクも高くなる。重要なのは、相手に攻め入る〝押し〟と、相手の攻撃をかわす〝引き〟のタイミングだ。両者のリングの位置関係も常にチェックすべし。

技の使い分けで、リングアウトによる一発逆転も可能。

間合いを調整し、相手の技を空振りさせるのもアリだ。

近距離 投げか打撃!?

常に投げと打撃の2択になるため、最も激しい攻防が行なわれる間合い。接近戦は単発のパンチで相手の攻撃の出かかりを封じるという、〝積極的な防御〟も可能になる。小技の応酬多し。

中距離 牽制がメイン

相手にいかに近づくか、もしくはフイをついていかに大技を叩き込むか、が中距離戦のポイント。また、この距離なら相手の攻撃を読んでステップバックでかわし、直後に即反撃も可能だ。

遠距離 近づくまでが問題

お互いに相手の技が届かないので、ある意味では安全な間合い(〝待ち〟とも言う)。とりあえず間合いを詰めるのもいいが、走って一気に接近し、投げか打撃系攻撃で攻め込むのもいいだろう。

LESSON3 攻撃とガードの使い分け

「VF」は、相手の攻撃に対して正しいガードができれば、その後はガード側がやや有利か、悪くても両者対等の関係になるようになっている。対戦中は常に攻撃→防御→攻撃……と攻撃側の優先権が入れ替わるので、きちんとその"攻防が逆転した瞬間"を見極める必要がある。ただし、両者の関係が"対等"になった直後にどんな行動をとるかは読み合いだ。

戦術1 わざとスキを見せる

対人戦の場合は、あえてスキを見せて相手の攻撃を誘い、そこを反撃することも可能。最初の見せ技をガードさせ、"本命"を決めろ。

戦術2 戦法を変える

毎回ⓅⓅⓅコンボを使って相手に自分の攻撃パターンをわざと覚えさせ、最後にⓅⓅ→投げと攻撃パターンを変える。奇襲として有効。

テクニック1 積極的な防御"パンチ止め"

至近距離で、相手の攻撃を最も出の早いパンチで止めるという防御法。通常は下段パンチ。

相手が技を出している途中に当たれば、その直後に投げ技も決まる。

テクニック2 投げと中段の自動二択

投げと中段攻撃のコマンドが重複する技を投げ間合いで入力。この自動2択技は、利用価値大。

相手が立ちなら投げ、しゃがみなら中段攻撃がヒット(例:⇦⇨Ⓟ)。

テクニック3 ディレイテクニック

ⓅⓅⓀといったコンビネーションを、ⓅⓅ…Ⓚというように遅らせて出し、相手のミスを誘う対人テク。

使い方次第だが、これが実によくひっかかる。フェイントを利用した戦い方だ。

テクニック4 軸足による戦法変化

軸足を入れ替えると、基本的に投げ技は入りにくくなる。ただし、打撃技は入りやすくなるぞ。

軸足の状態は、連続技が入る入らないにも関係する重要な要素だ。

LESSON4 返し技を覚えて確実な反撃を

これは重要。攻撃をガードした時、相手の技によっては"確実に反撃できるチャンス"がある。打撃系攻撃で反撃する場合は技の出が速いもの(これを返し技という)を使うこと。どの技をガードすれば返し技が入るかをしっかり覚えよう。

相手の攻撃を防いだら…

スキがない…➡再び読み合い

相手がスキのない技を出し、それをガードした場合の条件は"対等"。無理に攻めると逆に反撃されてしまう。

スキがある!➡返し技で反撃!

技を出した直後に一定時間何もできないスキ(硬直時間)があればガード後に必ずカウンターで反撃が可能。

返し技は2タイプ

打撃技で反撃(ⓅⓀなど)

全キャラ持っているのが、出の速いパンチからの返し技であるⓅⓀコンボ。リーチも長い。

投げ技で反撃

ガード後、ダッシュ→投げ。間合いに入ればコマンド入力と同時に投げられる。

LESSON5 ダウン後の攻防

相手をダウンさせると、ダウンさせた側はかなり有利な状況となる。逆に起き上がるほうは、いかに相手の追撃をかわすかを考えよう。「VF」は、起き上がりの駆け引きで勝敗が決まることもあるのだ!!

相手へのダメージが一度に30を超えるとダウン。

攻撃側 相手にプレッシャーを与えてミスを誘え

追加ダメージ狙いなら、ダウン攻撃。ただ避けられると危険。

起き上がり蹴りを読んで、離れた間合いで待つ。反撃確定だ。

相手がすぐに起き上がりそうならダウン攻撃をせず、密着して出方をうかがえ。

防御側 形勢不利の状態から対等の状況に持ち込む

起き上がりに技を重ねてくる相手は、しゃがみ起きが有効。

起き上がる方法によって、ダウン攻撃をかわせることもある。

起き上がり蹴りで反撃する方法もあるが、リスクも高い。動きを読まれるな!

for Ver2.1 「VF2.1」の時の対戦心得について

「2.1」はシステム変更により、対人戦の戦法も若干変化した。

POINT1 遅いバックステップ

技をガードされたら、ひたすら後ろに下がって逃げる……こういう"待ち"プレイをなくすため、1回ステップバックするごとに硬直時間がついた。逃げ戦法は逆に追い詰められるので多用しないこと。

ステップバック中に中段キックなどを受けると、よろけるといった要素も追加されている。

POINT2 走れる距離が短い

「2.0」では相手との距離が3m以内になると走れなくなった(強制的に止まる)が、「2.1」では1.5m以内まで短縮。これにより、走ることで一瞬にして相手の投げ間合いへ入れるようになっている。

スタート時の間合いからでも走れるので、奇襲も可能。全般的にキャラの動きは軽快だ。

POINT3 よろめきの変更

肘や中段キックをくらってよろけても、レバーを2~3回左右に往復するだけで簡単に回復が可能。追撃はしにくい。

「2.0」では、肘⇩ⓅⓀ→流影脚という戦法がカゲの常套手段だったが、「2.1」では……。

よろけ後のⓅⓀはガードされる。ⓅⓀが当たっても、倒れないので流影脚の追い打ち不可。

POINT4 ⓅⓀで倒れない

返し技として重宝されたⓅⓀやⓅⓅⓀコンボだが、Ⓚ部分のダメージが30から29に変更されたため、ダウンを奪えない。

ⓅⓀを当てても相手は一瞬くらい姿勢になるだけ。その後の硬直が解ける時間もほぼ同じ。

ラウ、パイ、シュン、リオンはⓅⓀを当てると相手はよろけてしまい、間合いが離れる。

USE AKIRA YUKI

アキラで戦う!

Written by ロンドン小林

アキラは非常にスキのない戦いができる"強い"キャラだが、単発技が多いため他のキャラと比べコマンド入力の手順がやや複雑。名人の第一歩は、"正確なキャラ操作"にある!!

2.1にした時の対人戦心得

最も変更点が少なかったキャラ

「2.1」ではⓅⓀを当てても相手がダウンしないが、その後に出した躍歩頂肘(⇨⇨Ⓟ)にはまったくスキがない(相手はガードするかステップバックするしかない)。これにより、アキラはⓅⓀ→躍歩or投げの2択で常に攻撃の主導権を握ることができるようになっている。躍歩からのゴリ押し戦法は「2.0」以上に使えるはずだ(!?)。

相手のよろけ状態から裡門の追い打ちが入りづらくなった。

崩撃雲身双虎掌はレバーニュートラルから入力すること。

躍歩でプレッシャーを与えろ!

中距離から相手に届き、かつ返し技や牽制技として重宝する躍歩頂肘(⇨⇨Ⓟ)が攻撃の主軸。実戦では何度か躍歩を出して相手に立ちガードさせるクセをつけた後、不意をついてダッシュから投げや崩し技を狙うといい。ただし単調な攻めが続くと逆に動きを読まれるので、中段キックの牽制や相手の反撃を待ってからの猛虎硬爬山などもおりまぜよう。接近戦は外門コマンドを含む自動2択パンチがお手軽かつ強力。

パンチ後は投げと躍歩の2択攻撃。でも外門パンチはズルイ?

キャラタイプ別対戦心得

軽量級は浮かせればリングアウト、重量級は素早い攻撃で動きを封じることができる。裡門系の技をどこで使うかが重要だ!!

for VS 対軽量級

対戦警戒度 ★★

軽量級は動きが速いので、裡門(躍歩)頂肘→ステップバックでかわされ→一方的に反撃を受ける、というパターンにならないよう注意する。裡門をガードされたら相手の反撃をガードか返し技で対応し、カウンターヒットなら空中コンボだ。

無理に裡門のゴリ押しを狙うと手痛い反撃を受けるのだ。

for VS 対中量級

対戦警戒度 ★★★

中量級はキャラによって戦法が大きく変わる。安全な間合いは躍歩がぎりぎり届く距離だが、あえて接近して裡門からⓅⓀ、下段パンチ、投げなどの読み合いを狙うのもよしだ。ゴリ押しだけではなく、相手の攻撃をしっかり防御することも必要。

裏に回ったらしゃがみダッシュ猛虎(⇩⇘⇨Ⓟ)が超強力。

for VS 対重量級

対戦警戒度 ★★

パンチをからめた接近戦の投げに注意すれば、基本的に重量級は裡門や躍歩、さらに猛虎硬爬山でゴリ押しできる(いずれもガードさせれば反撃を受けない)。ただし裡門をガードさせた後は投げと打撃の読み合いとなるので、乱発は禁物。

進歩里肘・鉄山靠(体力を半分奪う)は、対重量級連続技。

対戦で使いたい技の一例

アキラは極論すれば3〜4種の技だけでも勝てるキャラだが、"魅せる勝ち方"をしないと、対戦では嫌われること必至。実戦では猛虎や鉄山靠、各種崩し技をからめ、美しく戦おう。

接近戦に持ち込むための技

躍歩頂肘から

技の出が速く、リーチのある攻撃……と言えば躍歩頂肘。躍歩を強引にガードさせ、下段パンチなどで相手の反撃を封じよう。

ⓅⓀキャンセルから

いわゆるパンチ、ミドルキック。レバーを相手方向に長く入れて(➡ⓅⓀ)、通常のⓅⓀよりリーチを伸ばしてから使うといい。

二択を迫る際の技

接近戦で使える、アキラの得意な2択攻撃。スキのない下段パンチを当てた後、相手がしゃがむか反撃しようとすれば躍歩(裡門)がヒット。それを警戒して立っている相手は投げてしまおう。

使える連係技

躍歩がカウンターでヒットしたら、吹き飛んだ相手にタイミングよく下段パンチを当てて白虎双掌打という3段コンボ。全キャラに入るが、2発目が当てにくい。

USE PAI CHAN

パイで戦う！

Written by ロンドン小林

単発ながら、近〜中距離戦で優れた中段攻撃を持つパイ。実戦では相手の動きを読み、いかに技と技のつなぎを組み立てて攻めるかが重要。読み負けると大ダメージは必至!?

2.1にした時の対人戦心得

基本的に変更されていません。

燕風輪翔（しゃがんだ相手に⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で相手の背後に回り込むと、パイ側がさらに有利（相手の硬直時間が伸びたため）になったのが大きな変更点。ただ、現実にはこの変更点でパイの戦術が変化することはまずない。相手のよろけから穿冲拳→連環転身掃脚が入りづらくなった点は注意したいが、それ以外なら従来通りでOKだ。

パイのⓅⓀは使い勝手がやや悪い。高蹴腿（Ⓚ）で代用せよ。

この後の　拳が入らない。連環コン　投げが確実!?

接近戦の攻防で優位に立て！

技の出が早いことを利用し、常に先手先手で攻めて相手の反撃を封じつつ戦う……、これがパイの基本パターン。中距離から雷撃掌（ⓅⓅⓅ）や、リーチがある中段攻撃の穿冲拳（⇨Ⓟ）や飛燕単脚（⇨Ⓚ）で一気に接近し、そこからさらに小技で攻めつつ投げ技やカウンター狙いの旋中腿（⇨Ⓚ・中段キック）→連環コンボを決めるといいだろう。ただし攻めと待ちを使い分けないと、反撃をくらって空中コンボの餌食となる。

撃燕掛塔（⇦⇩Ⓟ+Ⓖ）から連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）も強力だ。

キャラタイプ別対戦心得

性能自体はいいのだが、一度反撃を受けると一気に逆転される可能性があるため結果的には全キャラに対してやや"不利"か!?

for VS 対軽量級

対戦警戒度 ★★

接近戦時の読み合いがポイントとなる。スキのない技で攻め込まれたら、ガードを固めて反撃を狙うより、間合いを離すことも必要。上級者なら至近距離で下段パンチを立ちガードでかわし、燕風輪翔（しゃがんだ相手に⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）も可能。

間合いを離し、相手が突っ込んできたところを返し技だ。

for VS 対中量級

対戦警戒度 ★★★

読みが重要になる対中量級戦。小技のラッシュだけで攻めるのではなく、相手の反撃をきちんとガードすることも必要だ。至近距離から一瞬下がっての燕旋蹴（⇨Ⓚ+Ⓖ）などで相手の反撃をうまく返したり、上・中段の返し技も狙うといい。

やや離れた間合いからⓅⓅⓅコンボや投げを狙うのもアリ。

for VS 対重量級

対戦警戒度 ★★

メインとなる単発攻撃（穿冲拳など）はガードさせればまず反撃を受けないが、技のつなぎにパンチ→投げ、ヒザ→空中コンボをくらう危険性がある点に注意。また重量級（ジャッキー含む）は、中段・下段キックならガード後に反撃も可能だ。

返し技は高蹴腿（Ⓚ）が便利。ⓅⓀは当たらない時もある。

対戦で使いたい技の一例

パイの打撃技は一発ごとの攻撃力が低いので、対戦ではいかに相手のスキをついて投げるかが重要となってくる。ダメージ重視なら撃燕掛塔、使い勝手なら天地頭落を使おう。

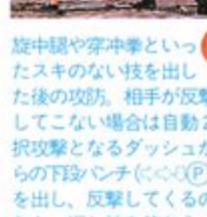
接近戦に持ち込むための技

コンビネーションを使う

相手を投げるには、とにかく近付かなければならない。雷撃掌の1発目は相手方向にレバーを倒して入力し、リーチを稼ごう。

単発技を使う

相手が出の遅い技や下段パンチでくるなら、飛燕単脚が反撃＆接近用の技として最適。その後は穿冲拳や禅冲拳（⇨Ⓟ）で牽制。

二択を迫る際の技

旋中腿や穿冲拳といったスキのない技を出した後の攻防。相手が反撃してこない場合は自動2択攻撃となるダッシュからの下段パンチ（⇨⇨⇩Ⓟ）を出し、反撃してくるのなら、返し技を使おう。

使える連係技

「2.0」で使えるパイ最大の空中コンボ。中段キックで相手がよろめいたらすかさず穿冲拳を当てて空中に浮かし、連環コンボで6段攻撃が完成。威力もデカイ。

USE LAU CHAN

ラウで戦う！

Written by カノフ左白

しゃがみパンチ、地掃腿、燕旋蹴などをエサに、斜上掌、肘撃などの中段攻撃を軸に戦え。最後はカウンターからの空中コンボでKOというのがラウの常套手段だ。

2.1にした時の対人戦心得

空中コンボで即昇天？

空中カウンターのために、カウンター斜上掌・連環転身脚（⇘ⓅⓅⓅⓀ）でじつはKOできるようになってしまったラウ。ラウ使いにはこのうえなく有利だが、一方では、空中で技をつなぐ高等テクニックは必要なくなった。連拳腿や双拳旋風腿で転ばなくなっても、立ち斜上掌さえ使えるようになれば、もうなにもいらないか？

よろめきが短くなり、そのあとの追い打ちは難しくなった。

ⓅⓀはおろかⓅⓅⓀもノーマルヒットでは転ばない。注意。

斜上掌を軸にバラエティを

立った状態で、中華版アッパーともいえる斜上掌（⇘Ⓟ）～冲拳（Ⓟ）というコンビネーションを繰り返し出せるように出せるようになれば、とりあえず相手をゴンゴン押せるようになる。だが、それだけでは避けられて反撃される。掃冲拳（⇩Ⓟ）で相手の動きを止めたり、下段ガードを誘い、肘撃（⇨Ⓟ）や旋中腿（⇘Ⓚ）でよろめかせてから斜上掌からのコンボを狙ったり、転身巴咽掌での自動選択技を使って戦おう。

押して押して押しまくる、それがラウの得意パターンなのだ。

キャラタイプ別対戦心得

全キャラに対して優位な位置にいるラウも、警戒すべき対戦相手はいる。タイプ別にちょっと考えてみておこう。

for VS 受け返し技を持つキャラ

対戦警戒度 ★★★

アキラ、パイ、カゲは斜上掌、斜下掌を受け流し反撃できる。一本調子で押しまくるとあっさり読まれて返されるので、たまに肘撃や順歩冲掌（⇨⇨Ⓟ）などを混ぜよう。掃冲拳も受け流し技を出した相手にカウンターで入りやすい。

しゃがみパンチの掃冲拳も混ぜ、肘撃でよろけさせよう。

for VS その他の軽量、中量級

対戦警戒度 ★★

斜上掌で押していくとしゃがみステップバックなどで逃げようとするはず。たまに斜下掌（⇘Ⓟ）などを混ぜて相手の動きを止めてしまえ。まずは立ち斜上掌・冲拳（⇨⇩⇘ⓅⓅ）を素早く出せるように練習だ。慣れないうちは掃冲拳から。

出は遅いがリーチのある斜下掌も、逃げる相手には使える。

for VS 対重量級

対戦警戒度 ★★

動きが遅いので、斜上掌ラッシュはかなり有効な攻撃手段。だが、しゃがみステップバックからカウンターで膝系の攻撃、しゃがみパンチからの投げなどを狙われるとてもダメージが大きい。一定のリズムで攻めるな。軸足にも要注意。

とりあえずは斜上掌からのラッシュで押す。投げには注意。

対戦で使いたい技の一例

走って間合いを詰めたら転身巴咽掌を仕掛ければ、自動選択技になるので、とりあえずの保険になる。反撃して技をつぶしに来るなら、順歩冲掌などでカウンターを狙おう。

接近戦に持ち込むための技

自動選択攻撃

肘撃と投げの自動選択攻撃になる転身巴咽掌。前作でもおなじみの自動選択技が今回も大きな威力を発揮するのだ。

カウンターを狙うなら

転身巴咽掌をつぶしに来るなら、順歩冲掌や空虎脚（⇩⇘Ⓚ+Ⓖ）などでタイミングをずらし、かつカウンターを狙っていくべし。

二択を迫る際の技

左とまったく同じパターンになるが、これが強いのでとりあえず安全策だ。バックステップで逃げるなら、旋中腿でよろけを狙ってみよう。よろけた相手には、斜上掌からのコンボを叩き込め。

使える連係技

コマンド（⇨⇩⇘ⓅⓅ）で1セット、立ったまま斜上掌・冲拳のコンビネーションが出せる。これを繰り返す。この連係をとにかく出せるようになろう。

USE **WOLF HAWKFIELD**

ウルフで戦う！

Written by カノフ左白

技のスピードが遅いので、どうしても乱打戦になるとつらくなるウルフ。感覚を研ぎ澄まし、カウンターからの投げ、空中コンボを狙え！ しゃがみ投げも積極的に狙おう。

2.1にした時の対人戦心得

カウンターからの空中コンボで

空中ヒットした技のダメージが、すべて通常×1.5となるため、投げ技よりも強烈なダメージを与えることができる。カウンターニーブラスト（⇨Ⓚ）→ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）がヒットすれば、満タン状態の相手の体力は約7割も減ってしまう。気をつけたいのは、ハンマーキック（ⓅⓀ）で相手がダウンしないぐらいか。

ⓅⓀのノーマルヒットでダウンしないが、とくに問題なし。

空中コンボを狙っていった方が、はやくカタがつくだろう。

楽しく戦うなら投げを狙え

ウルフはジェフリーに比べ、肘系の技がないぶん、攻めにくいキャラと言える。さらに、空中コンボのバリエーションもジェフリーに比べれば多少減ることになるので、楽しみが少ないように思うかもしれない。しかし、投げ技を究めるというテーマを持って戦えば、これほどやりがいのあるキャラもいない。カウンターヒットやすかしからの投げは、その風体に似合わずプレイヤーに俊敏な反応速度を要求してくるのだ。

投げを究めずして、なにがウルフ使いといえようか。

キャラタイプ別対戦心得

どんどん前に出て、プレッシャーをかけていくことがウルフの基本。相手の動きを単発パンチで止め、投げや打撃技につなげ。

for VS 対中量級

対戦警戒度 ★★

相手のスキに投げ技を決めることは言うに及ばず、近距離ならボディブロー（⇨Ⓟ）とボディスラムの自動選択技、ローリングソバット（⇨Ⓚ+Ⓖ）などを主体に戦う。相手の攻撃リズムを読んで、中段キックや、ニーブラストで浮かせよう。

相手の状態によって技が自動で変化する自動選択技は便利。

for VS 対軽量級

対戦警戒度 ★★★

技、移動速度ともに早く、ペースに持っていかれると反撃タイミングを見失いがち。そんな時は間合いを開けて、ニーブラストやしゃがみパンチでのカウンターを狙っていこう。膝がヒットしたらコンボを、パンチなら投げ技を狙え！

浮かせさえしてしまえばこっちのもの。運んでしまえ。

for VS 対重量級

対戦警戒度 ★★

技のスピード的には変わらないので、あとは読み合い。技の空振りは投げ技の危険が伴うので、ムダなパンチなどを打たないように。逆に相手のしゃがみパンチをすかしてタイガードライバー（⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）などのしゃがみ投げを使え。

密着状態から一発パンチをガードしたら、投げのチャンス。

対戦で使いたい技の一例

ウルフで便利な技は、⇨Ⓟのコマンドによる、ボディブローとボディスラムの自動選択。奇襲にはドロップキック（⇩Ⓚ）などのプロレス技を使っていくと楽しくなってくる。

接近戦に持ち込むための技

ダッシュ投げ

ガードが堅い相手には、この自動選択がかなり効く。または、間合いを開けてのローリングソバット（⇨Ⓚ+Ⓖ）もいい。

プロレス技を奇襲に

相手に密着すると見せかけ、あらかじめクイックバックを入力。相手の技の空振りに、ドロップキックを叩き込んでやれ。

二択を迫る際の技

相手のガード傾向を見るために、しゃがみパンチを1発はさんでみた。安直にいくなら自動選択技、しゃがみガードぎみならしゃがみ投げを狙ってみよう。相手のスキに一気に攻め込むのだ。

使える連係技

相手にプレッシャーをかける方法として、ⓅⓀをガードでキャンセルする方法がある。パンチに反応してガードを固めたところを投げてしまえ！

USE JEFFRY McWILD

ジェフリーで戦う！

Written by カラテカジェフリー

動きも技も遅いジェフリーだが、細かい技から大技へ流れるように攻めれば、その強さを発揮できるだろう。数々の打撃で相手をビビらせ、最後に投げて投げて投げまくれ！

2.1にした時の対人戦心得

ニーアタックで空中コンボ

ジェフリー自体に変更点もないのだが、あえて多めに狙いたいのがニーアタックからの空中コンボであろうか。サターン版「2.1」は空中で打撃を与えると、なぜかカウンター扱いになる。すると当然、性能のよい浮かせ技であるニーアタックを狙ったほうがいいというわけだ。浮いた相手には、嫌というほど打撃を入れてダメージを稼げ。

しゃがみパンチを立って避けて下段投げを狙ってみるとか。

返し技を持っているキャラにはニーアタックが有効である。

中段攻撃と投げの2択を迫れ

ジェフリーの強みは何といっても不利な状況を逆転できる上下の投げと、バリエーション豊富な中段攻撃だろう。この中段攻撃を牽制技として使い、相手の立ちガードを堅くさせてスプラッシュマウンテンへつなぐ流れを試合中に作っていければベスト。牽制に使う打撃も、ただ速い技を出すだけでは意味がない。ときにはディレイを使ったり、後ろへのけぞってから攻撃する技を混ぜてみたりなどの工夫が必要なのだ。

リーチの短い技には頭突き系の打撃を合わせてみるといいかも。

キャラタイプ別対戦心得

中、軽量級の速い攻撃に対して、重量級のジェフリーが攻撃できるチャンスは少ない。どんなスキも見逃さずに攻めまくれ！

for VS 対ラウ

対戦警戒度 ★★

ラウの斜上掌→パンチから入るラッシュで押されると、技の遅いジェフリーにとっては大きな脅威である。これを潰すには多少の距離が必要。斜上掌の出始めにしゃがみバックダッシュで避け、しゃがみパンチか上段投げを狙っていこう。

構えもよく見ること。この構えなら斜上掌が当たりにくい。

for VS 対アキラ

対戦警戒度 ★★★

裡門頂肘、躍歩頂肘などの中段攻撃と投げ扱いの技が恐いアキラ。これらの技を止めるためには、上下のパンチ、特にしゃがみパンチが有効。しかもヒットさせたら、そこから中段攻撃や投げへと続けられる。ただし連打はみっともないぞ。

打撃の出始めや連係のつぎ目にパンチを叩き込んで止めろ。

for VS 対サラ

対戦警戒度 ★★

至近距離で押されると、ラウの次につらいのがサラ。対戦中はさりげなくパンチが当たる間合いを保ち、突進してきたらカウンターで上下のパンチをヒットさせよう。相手の攻撃の手が一瞬でも止まったら必ず投げを決めるのだ。

パンチで突破口を開き投げへつなぐ。自分から攻めること。

対戦で使いたい技の一例

間合いが開いてしまったときは前進する中段攻撃か、パンチ系の技で切り込みたい。エルボーアッパーのディレイや、上下パンチからの中段攻撃で、相手のガードを揺さぶろう。

接近戦に持ち込むための技

前進する技で接近

エルボーアッパーのディレイを当ててからの投げを基本に使う。反撃してくるなら、フェイントでダッシュエルボー後に投げろ。

パンチで接近

相手の癖によって上下どちらのパンチを打つか変えつつ、しゃがみガードを誘う。その後の中段攻撃は先行入力で入れておく。

二択を迫る際の技

上下パンチ → ダッシュエルボー → 各種投げへ

導入は上下段攻撃、中継ぎは中段攻撃か下段攻撃で、最後は投げのパターン。導入部で相手に警戒されたらトーキック やしゃがみダッシュからの投げなどに変化させるといいだろう。

使える連係技

浮かせてからの追撃で確実にダメージを奪うなら、ニーアタックから小ダウン攻撃を入れるパターンだろう。浮いたあとにパンチ（⇐ⓅⒼ）を入れてもいい。

USE KAGE-MARU

影丸で戦う！

Written by 居酒屋カゲ

遅い攻撃でもトリッキーな動きを混ぜれば使える技になる。ここに書いた戦法を軸にして相手の不意をつき、針鼠弾や裏旋蹴り、幻葉などの美しい技でKOしまくれッ！

2.1にした時の対人戦心得

速い技で相手の攻撃を潰せ

葉重ね（ⓅⓀ）の蹴りをⒼで戻したり、肘打ち（⇨Ⓟ）や龍尾閃（⇦⇦Ⓚ+Ⓖ）などの速い技を使って相手の打撃を潰しながら細かく攻めよう。この攻撃はダメージを与えるというよりも、不用意な反撃を誘ったりガードを堅くさせるための手段。さらにヒット＆アウェイやフェイントなども混ぜつつ、相手の行動を読むことが大事だ。

ⓅⓀの蹴りを戻してから中段と投げの2択を迫ると効果的。

よろけた相手の次の行動を読み、素速く対応していく。

上中下段へ攻撃を振れ

相手の癖に合わせた技の組み立てが前提だが、基本は導入→牽制→よろけさせる技、または投げ技という流れで攻める。

導入〜牽制には、速くスキの少ないパンチ系の技（Ⓟ、ⓅⓅ、ⓅⓅⓅ、ⓅⓀⒼ）や肘打ち、中蹴りなどを使う。奇襲として小ジャンプ攻撃も意外な効果を上げるだろう。

そして細かい攻撃に相手のガードが堅くなったら投げを狙う。この時一瞬だけこちらの動きを止めれば状況が把握しやすい。

反撃しやすい技で誘い、振り向き攻撃などで迎撃するのも手だ。

キャラタイプ別対戦心得

技の出始めは速いが、避けられると長い硬直時間のため反撃を受けてしまう。リスクの高い技は十分に翻弄させてから狙おう。

for VS 対アキラ

対戦警戒度 ★★★

対戦でも特に冷静さと判断力が求められる対アキラ戦。突進系の打撃を連発し、合間に返し技（失敗のパンチ含む）を入れる戦法が一般的か。これらを潰すには返されない飛び前蹴りや龍尾閃が有効。ただし読まれると反撃を食らうので注意。

相手の攻撃パターンをよく見て返されない技を叩き込め。

for VS 対リオン

対戦警戒度 ★★★

姿勢の低いリオンに対して、全体的にリーチが短い中段攻撃は当たりにくい。相手の中段攻撃にはパンチ系の速い上段攻撃で、細かい下段攻撃に対してはリーチのある中蹴りを心持ち多めに使って対処していくといいだろう。

チクッとくるまえに中蹴りで潰せ。確認はパンチで対処。

for VS 対重量級

対戦警戒度 ★★★

重量級のウルフ、ジェフリーと対峙する時は、しゃがみパンチ→中段攻撃の連係と上段投げを警戒せねばならない。立ち状態の多い相手ならパンチで牽制し、ひるんだ隙に投げや中段攻撃を食らわせよう。しゃがみ野郎には迷わず肘打ちだ。

速い技をヒット、またはガードさせて相手の動揺を誘え。

対戦で使いたい技の一例

出始めのモーションがバレにくい技というと、やはりパンチ系の弾拳（Ⓟ）、烈掌（ⓅⓅ）、散弾撃（ⓅⓅⓅ）あたりに限定される。トリッキーな動きを導入部に持ってきても楽しい。

接近戦に持ち込むための技

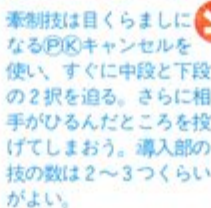
散弾撃から……

散弾撃をガードさせた後の相手の出かたを見る。反撃してくるようであれば上下のパンチで潰し、様子見なら投げを狙うのだ。

落閃刃へ

落閃刃・落閃刃返しは、しゃがみダッシュから出せる有効な中段攻撃。これを警戒されたら投げか肘打ちに切り替えよう。

二択を迫る際の技

牽制技は目くらましになるⓅⓀキャンセルを使い、すぐに中段と下段の2択を迫る。さらに相手がひるんだところを投げてしまおう。導入部の技の数は2〜3つくらいがよい。

使える連係技

影丸の技のなかでは、弧延落からの連続技がもっとも大きなダメージを奪える。相手が軽量級なら弧延落→浮身膝蹴り→弾拳（➡Ⓟ）→散弾裏蹴りも狙えるぞ。

USE SARAH BRYANT

サラで戦う！

Written by 池袋サラ

ゲーセンでプレイするのとは違い家庭用ゲームでは対戦相手がほとんどの場合身内。待ちや逃げの戦法はその相手との信頼関係を傷付ける事にもなりかねない。気をつけよう。

2.1にした時の対人戦心得

DJBとパンチと投げ

VF2.1ではVF2で使えた瞬間振り向きやⓅⓀを使った攻撃コンビネーションが使えなくなっている。そのため技の使い分けが必要となってくる。特にフラッシュピストンパンチC（ⓅⓅ⇧Ⓟ）、ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）、ディレイDJB（⇨ⓅⓀ）、ダッシュ投げ（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）を適当に出していくだけでも相手はかなり困惑するはずだ。

フラッシュピストンパンチC。硬化時間がほとんどない。

ライジングエルボー。入力は⇨⇨Ⓟが自動二択で安定。

とりあえず攻めてみよう

VF2の場合、瞬間的に振り向く技がある。これは、スピンターンキック（しゃがみ状態から⇦Ⓚ）を出しておいてⒼボタンを押すと途中のモーションがキャンセルされ後ろ向き状態になるというもの。そこからのターンロースピン（⇩Ⓚ）やパンチサイド（Ⓟ⇩Ⓚ）の中下段二択攻撃は超強力だ。他にもフラッシュピストンCから⇨⇨ⓅⓀ入力でネックブリーカーとDJBの投げと攻撃の自動二択攻撃もかなり使えるだろう。

ターンロースピン。出してしまえば相手の攻撃はヒットしない。

キャラタイプ別対戦心得

3強といわれるアキラ、ラウ、カゲの嫌な攻撃パターンに対しての対応策だ。まずは苦手意識を取り除くことから始めよう。

for VS 対アキラ戦

対戦警戒度 ★★★

強力な裡門頂肘に対しては、その後の相手の次の行動によって違ってくる。続けて裡門を出してくる相手には先読みでコンボ・サマーを、こちらの反撃をガードしようとしている場合は投げ、下段外門ならサマーを入れよう。

ガード後は互角。攻撃連係の癖を読むことが反撃に繋がる。

for VS 対ラウ戦

対戦警戒度 ★★★

とにかく浮かされたら終わり。斜上掌をカウンターでヒットされないことが重要。斜上掌Pを連続して出してくる相手には斜上掌のあとのⓅをガードした瞬間にⓅⓀやコンボ・サマーを入力しよう。これは慣れるしかないので練習あるのみだ。

浮かされた後はやられ放題。先手先手が必勝への道だ。

for VS 対カゲ戦

対戦警戒度 ★★

擂り蹴りと下段パンチの連打をされるとかなり厄介な存在になるカゲ。対応策としてはラウンドキック（⇧Ⓚ）が最も安定している。特に試合開始直後の擂り蹴りなどはこれで一蹴できる。あとは雷龍飛翔脚と葉呀竜を見分けられればOK。

ラウンドキック。対戦中は下段パンチの後に出すと有効だ。

対戦で使いたい技の一例

サラの手技はとかくリーチが短い。パンチや肘を確実に当てるために積極的に近づいていきたい。当たり前だが相手も攻撃してくるのでガードするところはきちんとガードしよう。

接近戦に持ち込むための技

相手が遠くにいる場合

走って近づき・・・・

ジャックナイフキックサイド

相手がかなり遠い間合いにいる場合は迷わず走って近づき中段攻撃をに入れよう。ガードされるようなら投げても良い。

若干の間合いから

ステップラウンドキック

サマーソルトキック

硬化時間の少ないステップラウンドキック（⇩Ⓚ）で懐に飛び込みおもむろにサマーを出す。体力をこっそり奪える連携だ。

二択を迫る際の技

フラッシュピストンC → ネックブリーカー入力 → 失敗したらDJBへ

最初のフラッシュピストンは見せ技で、相手に対してガードを促すのが目的。常に打撃と投げをまんべんなく散らすことが勝利への近道でもある。少々のコマンドミスは気にしないでいこう。

ダッシュ投げ

失敗したらJKS

使える連係技

バックナックルターン

ターンロースピンキック

コンボサマーソルト

VF2でも2.1でも使える攻撃連係。相手にとってみればどこで攻めていいかわからないほどスキが少ない。接近戦の最中に突然後ろを向くのが相手を惑わすコツだ。

USE JACKY BRYANT

ジャッキーで戦う！

Written by 新宿ヂャッキィ

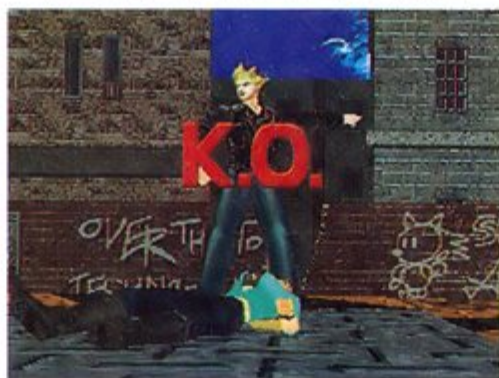
セコイ技でちまちまと戦うなんて、似合わない。すべてを見透かしたような、迷いのないサマーソルトキックが決まれば、対戦相手に与える精神的ダメージは計り知れない！

2.1にした時の対人戦心得

ニーキックの回数を多めに

ⓅⓀで相手をダウンさせられないということだが、ジャッキーの場合はレバーを前方向に入力しながらのⓅⓀ、がそれに該当する。近距離でのパンチサイドキックなどの性質は、特に変わりはないので御安心を。また、他のキャラクターにⓅⓀを入れられてもさほど痛くない。そこでニーキックの回数を多めにしてみてはどうだろうか。

入力はⓅⓀだが、パンチスピンキックならダウンを奪える。

膝をガードされてもⓅⓀで返してくる対戦相手は恐くない。

とりあえずサマーですか

しゃがんでいる相手に対しては肘でよろかせて追い打ちをする、立っている相手にはスラントバックナックル（⇦Ⓟ）で攻めるか投げるかする、ジャッキーの突進を止めようと下パンチを打ってくる相手に対しては、サマーソルトキック（⇖Ⓚ）で仕留める。理想を言えばこういうことだが、相手だってただ突っ立っているわけではない。そこで誘ったり揺さぶったりしてから、決めたい技まで持って行く工夫が問われるのだ。

サマーソルトキックはしゃがんでいる相手に対しても有効だ。

キャラタイプ別対戦心得

知らないと返せないのは、ラウ戦における対立ち斜上だろうか。対抗策を知って、血肉になるまで練習しないと一生勝てないぞ。

for VS 対重量級戦

対戦警戒度 ★★★

投げ技が強いキャラクターだからといって、投げだけを警戒するつもりでしゃがみパンチなんて連発すると、膝、あるいは下段投げのいい標的になってしまう。ジェフリーに膝で浮かされたりすれば、空中コンボが確定。

しゃがみパンチ2連発は、下段投げされやすい。控えよう。

for VS 対軽量級戦

対戦警戒度 ★★★

軽量級のキャラクター相手に普通にパンチを出した場合、自分と相手が同時に出していても打ち負けてしまう。そこで登場するのがスゥエーフック（ⒼⓅ）。そのままコンボエルボー（入力はⒼⓅⓅ⇨Ⓟ）など、コンビネーション技へと繋がる。

一瞬だが、スゥエーで相手の上段攻撃を避けている。

for VS 対新キャラ

対戦警戒度 ★★★

舜、リオンのふたりに対しては、徹底的な中段攻撃を心掛けよう。その際には、リーチがなくては話にならないので、ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）にご登場いただく。とっさに出せないのなら中段キックでも代用が効く。とにかく中段。

トーキックあたりも、すこぶる有効。しかも浮く特典つき。

対戦で使いたい技の一例

あまり露骨に勝ちにいくのはどうだろう。負けるかもしれない、でも勝つ時は限りなくカッコよく勝つ、これを目指したい。……でも、あくまでも基本を押さえてからの話。

余韻を残して勝つ！

対しゃがみパンチ

ただの見せ技っぽいミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）だが、相手のしゃがみパンチをスカしつつ、キックを当てる性質を持つ。

起き上がりで

攻撃発生はパンチより速く、しかも中段攻撃。ライトニングキック（⇦Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ）の使いどころは対小ジャンプ攻撃だ！

二択を迫る際の技

大振りなようだが、スピニングバックナックル（⇦Ⓟ）は隙が少ないので、これを利用する。ヒットを想定した場合だが、カウンターヒットなら問題なくサマー。ノーマルヒットでも狙う価値あり。

使える連続技

ジャッキー最強の空中連続技がこれ。1発めのニーキックはもちろんカウンターヒットが前提。さらに相手との軸足がハの字では入らないので注意だ。

USE SHUN-DI

舜帝で戦う！

Written by K.K.雪風

避けからの攻撃、酒飲みでのパワーアップ。他のキャラにはない特殊能力を持つ舜帝を使って面白く戦うには速い技だけ出しているのではダメだぞ!!

2.1にした時の対人戦心得

2.0の倍は避けを狙え！

2.1といって、舜帝にマイナスはない。逆に起きあがりが他のキャラよりも10フレームも遅い舜帝にとって、ⓅⓀで倒れないことはかなりのプラス。ダウン攻撃でのオマケつきがなくなる…このことで、安直に反撃だけで負けていた舜帝もガンガン攻められる。移動系の向側前避も相手の技のホーミングが弱まっているので避けまくれ。

グッとこらえる舜帝。ⓅⓀは必要経費として考えよう。

単発の技ならほとんどかわせる向側前避。もう使いまくり。

対戦でも飲みまくりだ！

非力な舜帝で戦う場合、酒飲みで強くなりたいところだ。ゆえに酔歩転身肘や、転身双中掌を常に狙っていこう。近距離での伏挑撃から側端脚や、背旋肘で攻撃を上下に振るのもこれらの技を当てるための布石と思ってもいい。この他、追い打ち以外にはあまり使わない旋風掃腿も、しゃがみ投げを持っていないキャラにバックダッシュで足の形を変えるなどで、スパイスを利かせて使えば、意外といけるぞ。

ハの字の時はガード後、返し技で肘や中段蹴りは喰らはない。

キャラタイプ別対戦心得

このスタイルにピン／ときたら110番／じゃなくて、超警戒態勢で対戦に挑もう／ とりあえず3つのタイプを挙げるぞ。

for VS 重量級マチマチタイプ

対戦警戒度 ★★★

安定志向の人が使う重量級は、投げで返される技の多い舜帝にとって、攻めきれずに消極的になってしまうところ。とにかく、スキのない伏挑撃と側端脚で押しつつ、酔歩転身肘を常に狙い、パワーアップしてから一発勝負に出るのが吉。

マチマチで、ドラゴンスクリューまで使われたらもう……。

for VS しゃがパン連打タイプ

対戦警戒度 ★★

しゃがみパンチから中段と投げの2択攻撃しかやらないタイプ。単発ならいいが、3～4連発されるとかなり険悪なムードになってしまう。関係を崩す前に龍尾脚や単飛跳撃などの下段をすかす技で攻めを崩してやるのが全てにおいて大吉。

いい加減にしろ！と心の中で叫びつつ龍尾脚を出すのだ！

for VS 初心者ブライアンツタイプ

対戦警戒度 ∞

女性に人気の高いブライアンツ。そのため、メチャクチャな操作で技を繰り出しまくりという始末の悪いタイプが多い。攻略法としては主力（？）のサマーが当たらない距離を保ち、はずしたら黙って⇨⇨ⓅⓀをたたき込めばOK。

突発的サマーソルトは見切れない。つきあわないのが吉。

対戦で使いたい技の一例

お酒を飲めば一安心、3杯飲めばもう無敵。だからこそ、簡単には飲ましてくれない。酔歩転身肘では挑撃や、向側前避からの狙い、転身双中掌はサイクロン後に使うといい感じ。

お酒を飲むための連係技

酔歩転身肘へ

パンチで目潰し！

動かないなら飲んじゃえ！

牽制の挑撃系がヒットしたら、とにかく中段と投げを重ねてみる。ベース配分は投げが7、中段が2、その他が1って感じ。

転身双中掌へ

サイクロンで回り込め！

背後からドスッと突き刺す！

出るまでが遅い転身双中掌は特殊な使い方をしないとダメ。上段攻撃を避けつつ出したり、サイクロンで相手の背後にまわれ。

伏挑撃からの連係技

伏挑撃を当ててから

側端脚でよろけたら…

投げを狙うもよし！

下段攻撃を当てる。

宙舞双転脚を重ねろ!!

攻めるなら、やっぱりしゃがみパンチからがよい。ここから下段と中段、投げなどを組み合わせていこう。相手がうまくよろけたら、投げと中段の3択にするのを忘れずに……。

空中コンボを狙う

伏挑撃に反撃がきたら…

龍尾脚で浮かせて…

宙舞双転脚！

上記の連係の中段攻撃にしゃがみパンチの反撃がくるようなら下段すかし技の単飛跳撃や、龍尾脚を重ねていこう。龍尾脚がヒットした時は空中コンボを狙え！

USE LION RAFALE

リオンで戦う！

Written by TETSU

蝶のように舞い蜂のように刺す。敏速なフットワークとチクチクといった表現がぴったりの攻撃こそがリオンの持ち味。相手の攻撃をすり抜けて華麗に勝つべし。

2.1にした時の対人戦心得

避けやすく、投げやすくなった

避けの有効性の向上は前号までの記事で触れたとおり。また、この「2.1」ではダッシュからの投げが入りやすくなっているので、中間距離からのフットワーク＆スローを自在に決められるようになれると理想的。主に使うのは採手砲靠（敵近⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）と七星天分肘（敵近⇨Ⓟ+Ⓚ）。リオンは投げ技を極めるのにも面白いキャラだ。

グニャグニャ避け移動してるだけでも相手はイラつく。

投げ抜けされない２つの投げを確実に決めてKO！

まずは中段攻撃からGO！

まずはリオンの攻撃の主体となる中段攻撃から。弾腿（⇧Ⓚ）は他のキャラより出の遅い中段なので同時に出すと負けるが、ガードさせれば反撃はない。盤肘（⇨Ⓟ）もよろけを誘うにはもってこいの肘技だ。これらを牽制に使い相手を立たせ、下段攻撃や投げにつなぐ。これがリオンの第一の戦法だ。相手の出方を待つ場合は下段パンチの下続捶（⇩Ⓟ）で牽制し、相手が手を出したところを避け技でスカして攻撃しよう。

個人的には磨盤手（Ⓖ⇨Ⓟ）がスキなのだが、どうか。

キャラタイプ別対戦心得

リオンは対戦ではかなり不利な位置に置かれている。うまい戦い方をしないと、頂点に立つことは難しいことだろう。

for VS 対アキラ戦

対戦警戒度 ★★★

裡門、躍歩の連続攻撃は手に負えない。斜前歩（⇧Ⓖ）や泰山双勾手（⇦Ⓟ）、後掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）などで中段を避けて攻撃しよう。ただしいつもこれが通用するわけではないので、こういう状況に持ち込まれないようにこちらから攻めよう。

下段攻撃は外門系で返されることのない穿弓腿（⇩⇩Ⓚ）で。

for VS 対サラ戦

対戦警戒度 ★★★

サイドフックキックやDJB＆サマー。しゃがみがちのリオンはガンガン食らうし、かといって立っていれば投げられてしまう。こちらもフットワークからの投げ技を中心に。ただし攻め攻めの戦いは不利なので、ヒット＆アウェイで。

技を打ち合ったら圧倒的不利な立場に立たされてしまうぞ。

for VS 対ウルフ戦

対戦警戒度 ★★

弾腿がドラゴンスクリューにより封印されてしまいがち。またこちらの下段攻撃失敗時の投げや、下段を避けるニーブラストには警戒を怠らないこと。攻撃力の高い相手にはリスクの大きい技を使用せず、足を使ってかき回してやろう。

巧いウルフはこちらがどこで弾腿を出すかを知っている。

対戦で使いたい技の一例

リオンはそのフットワークと一部の技の存在によって、自在な距離で戦えるキャラだ。相手によって接近戦か遠距離戦かを使い分けて戦うと、リオンの持ち味を引き出せるぞ。

距離によっての技の使い分け

相手が遠くにいるとき

相手との距離が離れているときは箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）。ギリギリで当たる距離からダッシュするのが効果的。必ず当てよう。

相手と少し離れているとき

前疾歩を出すには近く、弾腿や盤肘が届かない位置からは磨盤手が面白い。突発よりも、相手の動きを見てからにしよう。

二択を迫る際の技

まず下段パンチで牽制。相手が下段を警戒したら弾腿や盤肘で。相手が立ったままだったらダッシュからの投げ技という２択が一応存在する。ただこの戦法は面白くないので、頭の片隅程度に。

使える連係技

リオンやパイに決まる連係。七星天分肘などの技で相手を転ばせ、箭疾歩で飛び越すと、相手の一部の起き上がり攻撃が当たらなくなる。難度高し。

開発特別インタビュー AM2 AM R&D DEPT. #2

「バーチャファイター2」開発スタッフ後記

多くの話題をまいて発売されたサターン版「VF2」は、もうすでに全国で100万人以上の人が満喫してるはず。攻略編の最後は開発現場のスタッフ全員の声をゲット。気になる秘話に迫るぞ！

ズラリと集まってもらったスタッフ15名。思わぬ話がいろいろ飛び出す!?

本誌■サターン版「バーチャファイター2」の開発も無事終わって、一段落だと思いますが、現在はみなさんどんな感じで？

開発■まだ、一部の人間はUS版向けの調整とかに携わってますね。でも、だいたいみんな終わってますよ。

本誌■なるほど。それでは、まずは開発の最初の頃から振り返っていこうと思いますが、実質的な開始というのは、いつ頃だったんでしょう？

開発■トイショーの時に演武のデモを出すために、まずは何人かがとりあえず始めていた感じですね。だから、いちおうゴールデンウィーク前には、やってることはやっていたというか……。

本誌■そうすると、今回の「2」の移植は実質的な開発期間が約半年程度と、極端に短い計算になるのですが、これはやはり「1」からの積み重ねがあったからですか？

開発■いちおう、それはありますが、「バーチャファイター」だけでなく、「デイトナUSA」とかで培ったテクスチャーのノウハウなども大きいと思いますね。

本誌■新しい開発ツールのSGLも、初公開のデモなどで話題を呼びましたが、あれの役割というのも大きかったんでしょうか？

開発■いや、役立ったというより、SGLがなかったら、完成できなかったと思いますよ。背景スクロールとかの表示では、だいぶ楽をさせてもらったんで。ただ、サウンドのほうは最後まで調整に苦労してたようですけど(笑)。

本誌■今回のチーム構成はいかがでした？　チームワークというか(笑)。

開発■15〜16名という人数も、最初から最後まで、きちんとメンバーと役割が決まっていたので、やりやすかったですね。少なくとも「デイトナUSA」の時のように、最後にドッと増員されて、ドタバタするよりもいい感じで進めましたから。あと、チーフの岡安さんにもよくやってもらったんで。

本誌■技術的に、「1」の時の1/30秒の動きから「2」の1/60秒の動きにするのは難しくはなかったんでしょうか？

開発■最初に1イント（※1/60秒）で動かすまでが大変でしたね。特に、夏休み明けぐらいまでは全然動かなくて……。さらにコリジョン（※当たり判定）を入れるまでも苦労の連続で、あそこらへんが一番キツかったと思いますね。

本誌■発売日が最後に少し繰り上がったようでしたが、これの影響というのはありました？

開発■エンディングムービーが間に合わなくなった程度で、あとはそれほど影響はなかったですね。ムービー自体も、結局は容量的に全キャラ分入らないようでしたし……。

本誌■ちなみに、最初のデモムービーのキャラのデータとかは、アーケード版からのものだったんですか？

開発■そうですね。モーションを作るのとかも結構時間はかかってるんですが、レンダリングにはかなりの時間がかかってますね。1キャラ9秒のムービーが10キャラですから、かなり苦労が……(笑)。

本誌■デュラルのエンディングで、顔が一瞬見えますが、あれはどんな感じで？

開発■顔自体は、まったく新規にテクスチャーとかを貼って作ったものなんですが、最初の頃は、フェイドアウトする時に、もっと顔が見えていたんですよ(笑)。詳しいことは塚本さんが話すと思いますので。

本誌■開発のことで、ちょっとお伺いしたいのですが、鈴木部長がサターン版「バーチャファイター2」では、まだサターンのDSPを使ってないから、能力的にはまだ66%程度でできたんですよと、おっしゃってたんですが、みなさんの感覚的にはいかがなんでしょうか？

開発■確かに今回の移植ではDSPは使ってませんね。「1」の時は、コリジョンの計算や背景の処理などをDSP側に任せていたんですが、今回はそのへんの処理にDSPを使わなくても、メインCPUのSH2だけでなんとかなったんですよ。それと、DSPを使うにはプログラムを組むのがかなり難しいので、短期間での移植を目指すには、いろいろリスクもありましたから。ただ、今後さらに高度な移植を要求される作品には、そのへんの研究もいるでしょうね。

エンディングクレジットは英語から日本語表記に変更。

本誌■裏技の類は最終的にどんな感じで入ったんでしょうか？

開発■そんなに大きなものは入ってないんですが、いろいろ楽しいものがあると思いますよ。ネームエントリーで○○とか(笑)。とりあえず、今後の公開を期待しておいてほしいですね。

本誌■振り返ってみて反省点とか、ここを見てほしいとかありますか？

開発■CD-ROMの容量が最後に足りなくなったのは大変でしたね。

開発■それはサウンドが使いすぎたんですね(笑)。ただ、その分アレンジ版とかのBGMはデキがいいのでぜひ聴いてほしいですね。

開発■デザインとしては2Pアキラの帯にちゃんと「八門極心技」とか描けてますので見てほしいです(笑)。

開発■とにかくよくできたゲームなので、みなさんに遊んでほしいですね。（11月27日、セガ本社にて収録）

東京の秋葉原では、12月1日午前0時とともにサターン版「VF2」が販売され、なんと600人の行列が。翌朝も日本各地で行列で湧いた！

ファイティングバイパーズは？

サターンの能力を最大限に使えば、最新作の移植もまだまだいけそう？「ファイティングバイパーズ」の移植に期待がかかるね。

サターン版 Virtua Fighter 2

この部分に注目せよ！

サターン版「バーチャファイター2」をプレイしてて気になった、あんなこと、こんなこと……。もしかしたらもう気づいてるかもしれないけれど、気にしはじめると気になってしょうがない。そんな部分の疑問をまとめて解消しちゃうぞ!?

エンディングの謎…

デュラルの表皮がバリバリとはがれていく姿を目にした人はとにかくビックリしたはず（詳しくはP.179「VF3への道」）。

星を11個集めると…

バックアップデータのランキングレコードに名人（9段）を取ると大星がつく。でも、11コ全部集めても何も起こらないよ。

隠された裏技は？

アーケード版にあった裏技の他に、まだ隠された裏技があるサターン版。次の公開は年明け号でやる予定だぞ。

【サターン版15段短期集中大募集！】サターン版「VF2」の段位認定モードで「15段」取得者を大募集するぞ。じつはサターン版の「15段」はサターン版だけの条件がそろわないと出ないとのこと。取れる人は①バージョンを2.0にし、②最初のステージから15段の表示が出るまでの映像をビデオに撮って送ってくれ（〒103 中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F「セガサターンマガジン」15段係）。締切は1月31日消印有効（他誌への二重応募は無効）。最終的にサターン専門誌応募者で1人（クリアタイムの短い人を優先）に豪華AM2研特別品をプレゼント（「サタマガ」特別賞も各キャラで用意）。待ってるぞ。

サターン版 Virtua Fighter 2 バーチャファイター2 ミニ裏技解説 PART1

アーケードにあったものから、未公開の小技まで、ミニ裏技第1弾として公開だ。

ミニ裏技その1 キー配置の簡易セレクト

サターン版オリジナルの技がコレ。キャラ選択画面でLかRボタンを押すと10人の顔グラフィックの下に現在使用中のキー配置が表示されるぞ。この状態で方向ボタンを左右に入れれば、他のキー配列に変更することができるのだ。プレイヤーがマメに入れ替わるような状況が出る対戦モードなどでは便利なテクニックだ。

この画面でLかRボタンを押せば画面下に小さくキー配置が表示される。既存の4種類を任意に選択することができるが、エディット（タイプD）の内容を変更することはできない。

キャラセレクト画面でLかRボタンを押す

ミニ裏技その2 スタッフロールで…

エンディングのスタッフスクロールを出す条件は、ラウ〜アキラまでを倒すこと。ただし、アーケード版と違い、キャラクター変更や乱入プレイをした場合は見ることができなくなっている。ちなみに、この最中にガードボタンを押すと、デモプレイの残像を増やすことができるのだ。特に深い意味はないが、アーケード版にもあった技だ。

ラウ〜アキラをキャラ替え、乱入なしで倒す。Ⓖボタンで残像を増やせる

ミニ裏技その3 ネームエントリーするためには……

すべての文字は表示されていないものの、なかなかのデキのネームエントリー画面。じつはこの画面を出すのには「ある条件」がある。それは体力と難易度をノーマルにすることだ。ただし、段位認定は必ずデフォルトでスタートできるので、ランク内に入れば必ずエントリーできるぞ。

楽しいので思わず遊びたくなるエントリー画面。でも入るための条件は決まっているのだ。

体力・難易度モードがノーマルの時か段位認定モードの時にできる

ミニ裏技その4 スローリプレイは何度でも

相手に屈辱感を与えるために存在する（？）スローリプレイはサターン版でもできるのはすでに報じたが、じつはアーケード版と違い、回数制限がないのだ。勝ったらリプレイ前にABCボタンをすべて押そう！

アーケード版では1試合1回だけに限られていたが、サターン版では何度でも可能。入力したほうのスタートで飛ばすこともできるぞ。

リプレイに入る時、ABCボタンを押したままにしておく

ミニ裏技その5 好みのポーズでキメッ！

これも有名なチョイ技。勝負に勝った時にⓅⓀⒼいずれかのボタンを押しておくと、それに対応した勝利ポーズを任意に選択することができるのだ。

完勝のポーズは任意には見られないぞ。

勝ちポーズが出るまでⓅⓀⒼいずれかのボタンを押しておく

ミニ裏技その6 その名も座盤跌投げ

前作のアキラの鉄山靠投げに似た怪異現象。舜帝VSジェフリー戦で、舜帝が座盤跌（⇩⇩）で座っている時にジェフリーがパワーボム（⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）のコマンドを入力すると、どんなに距離が離れていようと、瞬時にキャラがワープして投げが決まるぞ。アーケード版そのままの移植だ。

ちなみにサターン版ではこの技に関しては新バージョンのものを採用しており、旧バージョンのように連続して投げることはできない。

シュンの座盤跌はジェフリーのパワーボムでどこからでも投げることができる

ミニ裏技その7 外門トラップも健在だが……

相手がアキラかデュラルで、こちらが単発の上段キックを出し、相手が外門頂肘でこれを返したら、そのキックをキャンセルしよう。すると、外門をかけた側が小刻みに震えるので、この状態でⒼボタンを連打するのだ。すると相手との位置関係がおかしくなるぞ。この時Ⓖ連打中にレバーを左右に入れれば相手をリングアウトにもできる。

空中浮遊はできなくなっているぞ。

アキラ・デュラルが外門頂肘でキックを返したとき、それをⒼでキャンセルする

ミニ裏技その8 2人一緒に勝ちポォズ！

アーケードからの怪現象その3。まず相手との体力に差をつけ、負けているほうを振り向かせ、勝っているキャラがその背後を取る状態にする。そのままリング際まで移動し時間切れを待とう。勝ったほうが勝ちポーズの動作で相手をリング外に押し出したら成功だ。なんと負けたほうが相手の勝ちポーズをマネるぞ。

リング外に出る時、負け側は足から落ちないとダメ。うまくいくと爆笑必至だ。

上の条件を満たしてから勝ちモーションで相手をリング外へ落とす

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

LAKESIDEコースまで一気に大攻略するぞ!!

セガラリー・チャンピオンシップ

特報!! SPECIAL REPORT

●セガ●12月29日発売●5,800円●レース●レーシングコントローラー対応

完成度—100%

まずは基本操作からマスターしよう

Step 1 テールスライドから覚えよう

ラリー走行の基本、それがテールスライド

オフロードを走るラリーにおいて、完全グリップ走行というのはタブーだ。本物のラリーを見てもわかるように、コーナーでは車を豪快にドリフトさせて抜けていく。そのドリフト走行へのきっかけになる操作が、このテールスライドなのだ。詳しくは右の写真を見てもらうとして、まずは、それぞれのテールスライドを完璧にマスターしよう。すべてはそれからだ。

ステアリング操作のみ

比較的大きなRで使える挙動変化。アクセルは全開のまま、ステアリングを切っていくだけでテールスライドを起こす。ただ、あまり大きくは流れず、あくまで遠心力に耐えきれなくなったリア（後ろ）がズルズルと滑り出す程度だ。

ステアリング＋アクセル操作

ステアリングを切ってアクセルオフ、車速を殺してアクセルオンでスライドさせるやり方。個人差にもよるが、この方法でスライドさせるとタイムロスが大きく、あまりオススメはできない。挙動変化の割合は若干大きくなるぞ。

ステアリング＋アクセル＋ブレーキ操作

最もクイックに挙動を変えるやり方。ステアリングを切り、アクセルオフと同時にブレーキング、そしてすぐにアクセルオンで挙動を変えてやる。すばやく挙動を変えることができるので、このアクションはぜひ覚えておこう。

Step 2 ドリフトをモノにする

ドリフト走行の善し悪しはカウンターの当て方で決まる

テールスライドを覚えたら、今度はいよいよドリフト走行に挑戦しよう。ドリフト走行とは、つまりテールスライドさせた状態からカウンターステア（逆ハンドル）を当てて、横に走りながらコーナリングしていくというテクニックだ。ドリフト走行へのプロセスは右の写真のように大きく分けて3段階あり、カウンターを当てて立て直すまでが最も難しい。カウンターの当て方はもう体で覚えてもらうしかないのだが、コツはとにかくコーナー出口に車のノーズ（前）を向けてやることと、あまり大きくカウンターは当てないこと。このへんは走り込んで練習するしかない。

高い車速を維持しつつコーナリングすることが、ドリフトの大きな目的だ。

テールスライド

まずはテールスライド。これは上で説明した、いずれかの方法で行えばいい。ただ、ここで注意しなければならないのは、コーナーのRに対してどのくらい挙動を変えてやるかだ。

カウンター

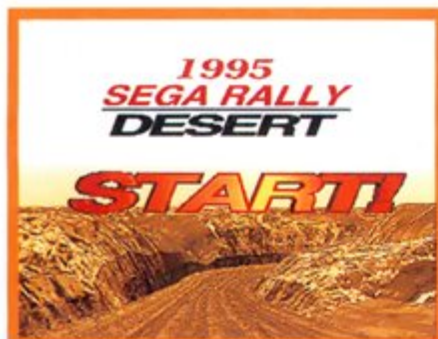
テールスライドさせると、当然フロントはイン側に向き始める。そこでコーナーとは逆方向へステアしてやり、ドリフトへ持ち込む。カウンターの量は多すぎても少なすぎてもダメだぞ。

立て直し

コーナー出口の立て直しで、初心者はよくフラついてしまう。これはカウンターの当てすぎからくるもので、コーナーを抜けるときは、同時にカウンターを徐々に戻していくことが必要だ。

ドリフト走行は本当に速いのか？

ドリフトさせると車速が落ちてしまう。タイヤの回転方向とは別の方向へムリヤリ流しているのだから当たり前の話だ。結論からいえばグリップ走行のほうが速い。しかしコーナーによってはドリフトさせて流してやったほうが速いものもある。要は、どこで流すか、どこで踏ん張るか、だ。

ハデに流すと、それだけ減速率も高くなる。できるだけ無駄な減速は控えたい。

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!!
初級DESERT COURSE

では早速デザートコースの攻略だ。最初に断っておくが、これはひとつの走り方の例でしかない。まだまだ速い走り方も存在するはずなので、あくまで参考程度に留めてほしい。

COURSE MAP

ココを押さえろ!!

この初級コースの難所はズバリ、チェックポイント直後の右コーナー、そして最終コーナーの2つ。そこさえモノにしてしまえば楽にクリアできるはずだ。あとタイムアップにつながるポイントとして、終始4速全開で走ること。ラインさえ外れなければ難しくない。

目標ラップタイム
0'52"74

POINT 1 START～チェックポイント

スタート直後のS字に注意

スタートしたら、まず軽い右コーナーのあと、左、そしてまた右とコーナーが続く。最初の右コーナーはそれほどでもないのだが、問題は次の左コーナーとその後の右。まずスタート直後の右コーナーはできるだけインを突き、次の左はなるべくインを直進する形でクリアできるようにしよう。左コーナーのイン側にあるギャップでステアリングを切ると、挙動が大きく乱れてしまう危険があるのだ。そしてその左コーナーのインと次の右コーナーのインを結ぶように、滑らかにコーナリングしていく。あとは普通に走ればOKだ。

スタートしたら徐々に右に寄っていき、インを突く。

この左コーナーはインを直進。もちろん全開走行だ。

チェックポイント手前の右コーナーは、普通に走っていれば大丈夫なのだが、強いてポイントを挙げるとすれば、あまりインへ寄らないこと。

POINT 2 C.P.～3連ジャンプ

できる限り流さないように!

チェックポイント直後の右コーナーは、コーナー手前で思いっきりアウトにラインを取り、チェックポイントを通過すると同時くらいに、徐々にインへ切り込んでいく。ある程度〝慣れ〟が必要なのは事実だが、ライン次第では4速全開、カウンターすら当てずにクリアできるはずだ。直後の3連ジャンプはなるべくラインを右に取って走行。ジャンプでは姿勢の乱れに注意。

全開のまま、グーっとインへ切り込んでいく。

ライン的にはアウト・イン・アウト。ひるむな!

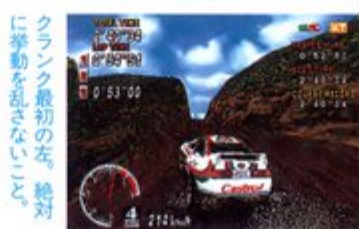
3連ジャンプはラインを右にし、直後のS字コーナーは直進する形でクリアする。3段目のジャンプの手前で、心持ち右へステアしてやるとうまくいくぞ。

ジャンプの着地地点がこのへんなら完璧。あとは軽く左へステアしてやり、次のクランクに備えてコース右にラインを移す。

POINT 3 クランク～最終コーナー

突っ込みのタイミングが命

クランクは最初の左の突っ込みが難しい。あまり大きくステアしすぎるとテールが流れてしまうのでダメ。ここはクランク手前から徐々に切り込んでいけばいい。すると、ほとんど直進でクリアできてしまうはずだ。最終コーナーは思いきり左へラインを取り、アウト・イン・アウトでクリアする。とはいえ、突っ込みのタイミングが難しく、慣れないうちはナビゲーションの〝～メイビー〟の直後あたりに切り込み始めるといい。

クランク最初の左。絶対に挙動を乱さないこと。

クランクの右は、あってないようなもの。軽くステアすれば大丈夫だ。

最終コーナーでは車速を150km/h以下に落とさないことが目標。なるべくインを突け!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!!
中級FOREST COURSE

中級コースは「セガラリー」の中でも1周が最も長く、さらにターマックとグラベルの両方が絡んでくる唯一のコースだ。高速&テクニカルなレイアウトでタイムアップも難しい。

COURSE MAP

ココを押さえろ!!

このコースでの大きなポイントは、やはりトンネル直後のS字コーナー。そしてそれに続くヘアピンだろう。S字は無難に抜けようとすればそれほど難しいコーナーではないのだが、限界まで攻めようとすると、かなり難しくなり、プレイヤーの腕が試される。

目標ラップタイム
1'13"94

POINT 1 START～A地点

スタート直後は直進すべし!

スタートからA地点までの攻略法。まずスタートしたら、すぐに右、左とコーナーが続くが、実はここは直進すればすべてが解決する。直進して最短ルートを抜けよう。もちろん、あまりインを突きすぎて壁に接触しないように。そこを抜けると大きく右に曲がったコーナーに差しかかる。ここのラインは、今のところベストであろうと思われるのがインベタ全開走行。グリーンゾーンは乗り上げても車速には影響しないので、それを利用して思いきりインを攻めるわけだ。あくまで車は流さず、グリップ走行に徹するのがポイント。スライドはロスになる。

スタート直後のS字コーナーは直進する。コースの形状をよく把握し、岩などに接触しないように。

続く右コーナーでは、このようにインを思いきって走る。もちろん4速全開だ。

POINT 2 A地点～B地点

流し方ですべてが決まる!

A地点を過ぎると、わりと急な右コーナーに続き、軽い左コーナー、そしてトンネルへと差しかかる。ここで難しいのがA地点直後の右コーナー。全開グリップ走行ではアンダーステアが出て絶対に曲がりきれないので、ここはスライドさせてやる必要がある。タイミング的には、A地点通過後のギャップでジャンプして着地した瞬間。全開のままインへ切り込んでいき、テールスライドを起こし、あとはアウトに抜ける。

トンネル内の左コーナーは全開でアウト・イン・アウト。通過車速は200km/hオーバーが目標だ。

POINT 3 B地点～チェックポイント

S字コーナーをどう抜けるか

トンネルを抜けると、すぐに結構タイトな左コーナーに差しかかる。まずここはラインを右側に寄せてコーナー手前でシフトダウン&ブレーキングで挙動を変え、ドリフトに持ち込み、アウト・イン・アウト。できるだけ突っ込みを深くするのがポイントだ。突っ込みが浅いと出口でアウトにはらんでしまい、岩に接触する可能性もある。そして次の右コーナーは4速のまま、ブレーキングだけでドリフトに持ち込み、インベタでクリアする。これが難しい。

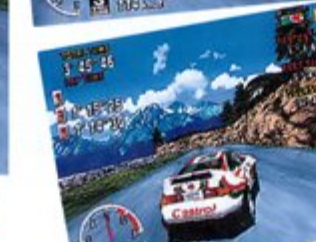
最初の左は3速でドリフト。ラインを外れないようにインを突くのだが、難しい。

後半の右は早めに挙動を変えてやり、4速全開のままインベタドリフト。難易度高し。

POINT 4 ヘアピン

挙動を変えるタイミングが命

チェックポイント通過後、ここ中級コースで最も難易度が高いとされている（慣れるとそうでもないが）ヘアピンに差しかかる。ここはラインはあまり気にせず、手前で一気に2速までシフトダウン&ブレーキング、そのまま右へ切り込んでアクセルオンでテールスライドさせ、そのままインへ。クリッピング（ラインとインとの最近点）を通過したらシフトアップする。カウンターはほとんど当てなくてもいい。

なるべくインをかすめ、アウトに抜ける。コーナリング中の車速も100km/h以下にしないように。

POINT 5 ヘアピン～C地点

走行ラインを外れるな！

ヘアピンからC地点までの攻略だが、まずこのエリアは路面がグラベル（荒れ地）なので、思いどおりのラインを走りにくい。ある程度のアンダーステアは計算に入れてコーナリングするよう心がけよう。C地点までで難しいのがヘアピン直後の左コーナー。ここはラインを右に寄せ、4速のままブレーキングで挙動を変えてドリフトに持ち込む。ラインは基本的にアウト・イン・アウトだ。とはいえ、慣れないうちは4速のままいくのは危険なので、手前で3速に落とすといい。そこから4速全開のまま次の右コーナーを同じくアウト・イン・アウトで抜け、C地点手前のS字もインとインを結ぶように滑らかなラインでクリアする。ここでは、とにかくスライドさせないこと。流すとタイムロスになるので、なるべくタイヤはグリップさせて走りたいところ。シビアなステアリング操作が要求されるポイントだろう。

最初の左コーナーは4速のまま挙動を変えて進入する。これがまた難しい。

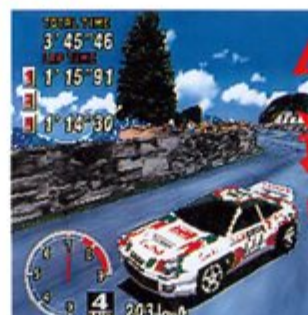
続く右は全開でアウト・イン・アウト。車速はなるべく殺さないように。

とにかくこのエリアでは、ライン取り重視で車速を殺さないことに尽きる。ムダなステア操作やアクセルオフなどは厳禁だ。

POINT 6 C地点～START地点

最終コーナーが最後の難所

C地点をクリアすると、残るコーナーは最終コーナーただひとつ。入り口がシケイン状になっているうえ、右、右と連続してタイトなコーナーが続くので、どうしても初心者はクラッシュしてしまいがちだ。だが、コツさえつかんでしまえば非常に簡単なコーナーでもあるのだ。まず進入だが、入り口のシケインは全開のまま直進する。そこを抜けたと思ったら、右方向のステアリング操作だけでテールスライドを起こし、そのままスライドしながら右、右の連続コーナーをクリアする。アクセルは終始全開。つまり、いくつかの小さなコーナーが合体した形状にはなっているが、あくまで1つのコーナーとしてクリアするわけだ。下の連続写真を見てもらえれば、なんとなく雰囲気はつかめるはず。実際にやってみればわかると思うが、思いきって突っ込めば、意外とあっさりクリアできてしまうぞ。

4速全開で進入！迫りくるストーンウォールにひるむな

位置的には、この入り口を通り過ぎたあたりからスライドを開始する。あくまでステアリングのみでスライドさせ、シフトやブレーキ、アクセルはいじらないのがポイントだ。

最終コーナー出口はライン云々よりも立ち上がり重視。なるべく早く車速が回復するように、直線的に走ると良いだろう。

これが最終コーナーのベストラインだ!!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!!
上級MOUNTAIN COURSE

いよいよ上級コースの攻略。このあたりにくると、完全にマシンを操ることのできるプレイヤーでないと楽しめないほど、コースの難易度は高くなる。まるで"ツールドコルス"だ。

COURSE MAP

ココを押さえろ!!

上級コースでの難所は、コース前半全域だろう。マップでいう最初のチェックポイントからB地点あたりまでタイトなコーナーが続き、少しでも気を緩めるとクラッシュしてしまう。とはいえ、基本的なテクニックが身についていれば、それほど恐れることもない。

目標ラップタイム
1'05"24

POINT 1 START～チェックポイント

最初のS字はムダなく!

スタートして、まず差しかかるのが左、右と続く軽いS字コーナー。このコーナーはとりわけ難しくはないのだが、なぜかここで壁に接触してしまう人が多い。クリアポイントは、なるべくインを突いて最短距離を走ること。そして手前の左コーナーと後の右コーナーは、インどうしを結ぶように抜ける。もちろん全開だ。ただし、Rは緩いものの、走行ラインがズレると車速の速さが手伝ってすぐにアウトへ膨らんでしまう傾向がある。特に後半の右コーナーでは確実にインを突くようにしよう。こんなところでのミスは痛すぎる。

スタート直後の左コーナー。全開のままインベタでクリアする。

続く右コーナーも同様にインベタ全開。車速は極力殺さないように!

POINT 2 チェックポイント～A地点

上級コース最大の難所!

チェックポイント通過直後の短いトンネルをくぐると、上級コースでも最も難易度の高い場所といわれる、急な左、そして右、続く緩やかな左コーナーへと差しかかる。とりあえず初心者は、ここで必ず5回は壁に接触するほどのタイトなコーナーの連続地帯なのだ。まずトンネル直後の左コーナーだが、ここは手前で3速へシフトダウン&ブレーキングで挙動を変え、そのままドリフトでアウト・イン・アウトとクリアする。続く右コーナーは、3速のまま手前でブレーキングのみで挙動を変えてやり、そのままドリフトへ持ち込む。どちらのコーナーにもいえることは、徹底的にインを突くこと。アウトに膨らんでしまうとかなり大きなタイムロスになってしまうのだ。その右コーナーを抜けたら4速にシフトアップし、ラインを左に寄せヘアピンに備える。スムースにクリアできるよう練習しよう。

インギリギリを攻めろ!!

トンネル直後の左コーナー。突っ込みのタイミングが難しく、インを突くだけでも難易度は高い。

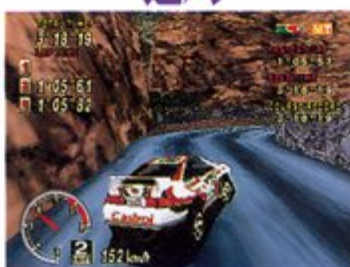
続く右コーナーは3速のままブレーキングで挙動を変える。ここもインを突くことがタイムアップには不可欠な要素となる。

インからインへ、スムースにドリフトさせろ!!

POINT 3 A地点〜チェックポイント

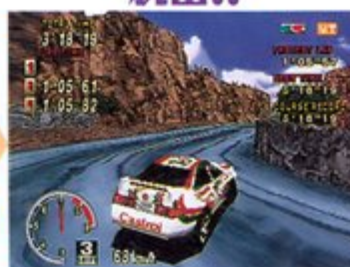
難所ヘアピンコーナー

上級コース最大の難所ヘアピンだ。手前で2速までシフトダウン&ブレーキング、そのままドリフトへ持ち込む。ラインはアウト・イン・アウト。ここはとにかく操作タイミングが命だ。

進入

アウトからブレーキング&シフトダウンと同時に切り込む。

コーナリング中

カウンターを当ててドリフトへ。ちなみに写真は車速が落ちすぎ。

脱出!!

そしてまたアウトへはらみ、ヘアピンはクリア。慣れよう。

POINT 4 チェックポイント〜B地点

長時間ドリフトがカギ

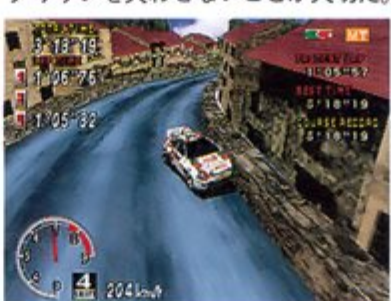
チェックポイントを抜けると、大きな左コーナーになる。ここはグリップ走行ではクリアできないので、ドリフトさせてやろう。手前で3速に落としアクセルオフ、ステアリングを左に切ってアクセルオンでテールスライドさせ、あとは適量のカウンターを当てて抜けていく。

チェックポイント直後の左コーナーを抜けると、あとは4速全開。ここからしばらくは4速全開で走行することになるので、よくコースの形状を把握しておこう。

チェックポイント直後の左コーナーの連続写真。カウンターはあくまで微量にし、出口が見えたらすぐ4速へ入れる。

POINT 5 チェックポイント〜C地点

ライン取りがすべてだ!

第3チェックポイント前後は、道幅が狭いうえにコーナーもタイトで、結構厄介なエリアだ。まずチェックポイント手前の左コーナーは4速全開のまま進入、そのままチェックポイントを通過し、続いて右、左、左、と連続コーナーに差しかかる。コーナーこそタイトではあるが、ここはラインしだいで4速全開で抜けることが可能だ。基本はアウト・イン・アウトで、なるべく大きなステアリング操作はしないようにし、タイヤのグリップを失わせないことが大切だ。

コーナーのインを突くことも重要なポイントだ。インを突けば必ず脱出が楽になるので、必然的に次のコーナーへの進入も楽になる。

POINT 6 C地点直後の右コーナー

問題は挙動変化のタイミング

C地点直後に待ちかまえているキツい右コーナー。ここは3速にシフトダウンしてアウト・イン・アウトのラインでドリフトさせてクリアする。タイミングと挙動変化の割合が難しいので、これもいってしまえば〝慣れ〟だろう。目標脱出車速は150km/h。

アウトからインへ、3速に落としてブレーキとステアリングで挙動を変え始める。

インをかすめるようにドリフトさせる。コーナリング時の車速はなるべく高くしよう。

そして脱出。コーナーの出口にマシンが向いたら即4速へ入れ、あとはアクセル全開。ダートに乗り上げない程度にコース幅を目一杯使って走る。フラつかないように。

POINT 7 D地点〜START地点

最後の右コーナーがガン!?

いよいよ最終コーナー。とはいえ、その前に急な左コーナーが存在する。抜け方は先ほどの右コーナーと同じアウト・イン・アウトのドリフト。ここのタイミングも体で覚えるしかない。あとは4速全開でイケる。

この左コーナーが結構キツい。タイミングもシビアなので難易度はかなり高い。

本当の最終コーナーは緩やかな左コーナー。アクセル全開で駆け抜けろ!

1995 SEGA RALLY LAKE SIDE START!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!!

超上級LAKESIDE COURSE

「セガラリー」の中でも最高の難易度を誇る超上級コース。事実、その見た目の美しさとは裏腹にコーナーの数は多く、そしてコース幅は群を抜いて狭い。さあ、最終攻略だ。

COURSE MAP

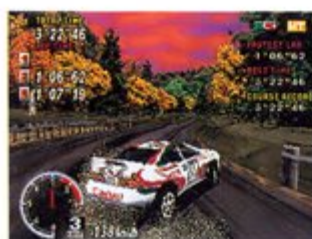
ココを押さえろ!!

このコースは全体が難所のようなモノなので、特にこのコーナー、という指定がしにくいのだが、強いていえば前半のA地点直後の連続右コーナー、そして後半G地点直後のシケインだろう。とはいえ、ここではとにかく壁に接触しないように走ることに尽きる。

目標ラップタイム
1'06"46

POINT 1 START〜A地点

マシンを振り回せ！

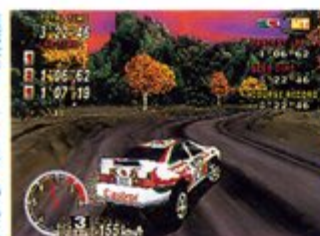
スタートしてすぐに1コーナーの右、そして左、左、と連続してコーナーに差しかかる。最初の右コーナーは、ラインをアウト・イン・アウトで3速ドリフト。挙動変化のタイミングは速すぎても遅すぎても壁に接触してしまうので注意しよう。1コーナーをクリアしたらラインを右にもっていき、今度は2速まで落として挙動を変え、続く左コーナーを同様にアウト・イン・アウトでクリアする。脱出でアウトにはらんだら即、次の左コーナーに差し掛かるが、ここは完全に立て直さず、車をナナメにしたままアウト・イン・アウトでドリドリ抜けていく。

スタート直後の右コーナーは3速ドリフト。接触注意。

続く左2連続コーナーは2速でドリフトし続けてクリアする。あたかも1つのコーナーのように抜けるのがポイントだ。

POINT 2 A地点〜B地点

ここが最大の難所か!?

A地点からB地点までの攻略だが、冒頭でも触れたように、このエリアが超上級コースの最も難しいエリアの1つだろう。まず最初に右の3連続コーナー、若干のストレートの後に左コーナーに差しかかる。ここで問題なのが最初の連続右コーナーだ。ここは説明するのは簡単だが、実践するのは非常に困難。とはいえ、一応説明するので参考にしてほしい。まず最初の右コーナー手前で3速にシフトダウン、そのまま挙動を変えてドリフトに持ち込み、続くすべての右コーナーはそのまま終始流しながらクリアする。もちろんカウンターの量は調整してやる必要もあるしラインも重要だ。下の連続写真を参考にしてほしい。で、B地点手前の左コーナーは、手前で再び2速へ落としてドリフトでクリアする。ここは難易度は低いはず。

連続右コーナーはこのあたりから挙動を変え始める。瞬時に非常に多くの操作が要求されるポイントだ。

ドリフト中。カウンターはあまり大きく当てず、ドリフトというよりスライドさせる感じだ。なるべく車速を殺さないように、大きなRを描く。

3つめの右コーナー。つまり、ここまでずっと流しっぱなしでクリアするわけだ。コツは3つのコーナーを1つのコーナーとしてクリアすること。説明するのはやさしいが、進入角度やカウンターの量が非常にシビアになる。

連続右コーナーは常に流せ!!

POINT 3 B地点〜C地点

全開でカッ飛ばせ!

このエリアはほとんどストレートなので、特に攻略らしいアドバイスはないが、問題はストレートエンドの右コーナーだ。ここは普通に走るぶんには、手前で3速に落として軽くドリフトさせてやればいいのだが、実はもっと速い走り方があった。ストレートではグリーンゾーンに乗り上げてギリギリまで左にラインを移し、全開のままストレートエンドの右コーナーに進入するというものだ。進入車速を確実に200km/hオーバーに保てるという点だけが有利なところだが、次の左コーナーが辛くなる。

ストレートではこのグリーンゾーンに乗り上げて走行する。なるべく左を走ろう。

そしてストレートエンドの右コーナーは、全開のまま突っ込んでいく。走行ラインはアウト・イン・ミドルでいこう。

POINT 4 C地点〜D地点

立ち上がり重視でいけ!

ストレートエンドの右コーナーを抜けると、すぐに比較的タイトな左コーナーに差しかかる。このコーナーが意外と難しく、脱出速度は直後のストレートの伸びに影響する。つまり、ここはなるべく立ち上がり重視でいったほうがいいわけだ。まず左コーナー手前になったら一気に2速まで落とし、ブレーキングして挙動を大きく変える。そのままドリフトに持ち込み、挙動が安定したらすぐに3速へシフトアップ、ラインはアウト・イン・アウトで抜けていく。とにかく最初の進入時の挙動変化がキーポイントになるのだ。

2速で挙動を変え、安定したら3速にシフトアップ。思いきりドリフトだ!

脱出時はストレートのアウトに膨らんで4速へ。ここからは4速全開でいく。

POINT 5 D地点〜E地点

慣れれば楽勝だが……

ストレートエンドにある左、そして右へと続くS字コーナー。何しろ手前がストレートなので車速が高く、進入のタイミングがかなりシビアになるポイントだ。クリア手順を説明すると、まず最初の左は手前で3速に落としてドリフトへ持ち込み、アウト・イン・アウト。すぐさまラインを左に移し、今度はブレーキングだけで挙動を変えて次の右コーナーもアウト・イン・アウトでドリフト走行でクリアする。最初はなかなか挙動変化と突っ込みのタイミングが読みにくいが、ナビゲーションの直後にアクションを起こすとうまくいきやすいので覚えておこう。

挙動変化のタイミングがすべてだ!!

POINT 6 E地点〜F地点

基本ができていれば大丈夫!?

E地点からF地点には事実上、2つしかコーナーが存在しない。まず最初の右コーナーだが、このコーナーがかなりキツく、3速のままクリアしようとすると、大抵はオーバースピードでアウト側に膨らんでしまう。ここは手前で2速まで落として安全に抜ける方法をオススメする。ラインはやはりアウト・イン・アウトがベスト。何しろコース幅も狭いので、少しでもラインが狂うと即、接触となりかねないのだ。少々シビアになってはくるが、挙動変化や切り込みのタイミングはやはり体で覚えるしかないだろう。そこを抜けたら走行ラインをセンターから若干右寄りに移し(このへんは個人差)、次の左コーナーに進入する。この左もかなりタイトで、まともにコーナリングしようとしても絶対に膨らんでしまう。ここは3速のままブレーキングとステアリング+アクセルで挙動を変えてやり、クイックにドリフトさせてクリアする方法がいいだろう。柵に接触しない程度にインを突き、ラインはここもアウト・イン・アウトが理想。車速もできるだけ殺さないようにしよう。

最初の右コーナーは2速へ落としてドリフト。挙動が安定したらすぐにシフトアップ。

続く左コーナーはこのあたりから挙動を変え始める。もっとイン寄りでもいい。

挙動を変える操作は思いきって行わないと絶対にうまくいかないぞ。

POINT 7 F地点〜G地点

車速を落とすべからず

F地点からG地点へ続く左コーナー。ここは一見全開でグリップ走行可能に思えるが、実は流してやらないとダメ。全開のまま左へ切り込んでいき、テールスライドを起こしてやろう。

4速全開のままスライドさせろ!!

POINT 8 G地点直後のシケイン

手前のギャップが厄介

G地点を通過すると、すぐに右、左とタイトなコーナーが連続した、いわゆるシケイン状のコーナーに差しかかる。進入車速が高く、なおかつコーナーがタイトなので初心者は必ず3回はぶつかってしまうポイントだ。このシケイン、実は連続コーナー自体はそれほど高難易度ではないのだが、手前に軽いギャップがあり、多くの場合はそこでジャンプしてしまうため、シケインの進入が定まらないなどの、ほかのコーナーとは少々違ったタイプの難しさがあるのだ。結論から言えば、そのギャップでジャンプしないようにすればいいわけで、ギャップに乗り上げた際、シフトダウン+ブレーキングで荷重をフロントに移してやればいいのだ。するとタイヤは地面を離れることなくギャップを通過できるというわけ。最初の右コーナーは、3速のままアクセルコントロールのみでアウトからインへ徐々に切り込んでいき、次の左コーナーはブレーキング+アクセルで挙動を変えてやりドリフトさせてクリアする。これも慣れないとなかなか難しい。

シケイン手前のギャップはブレーキングでフロントを下げるべし!!

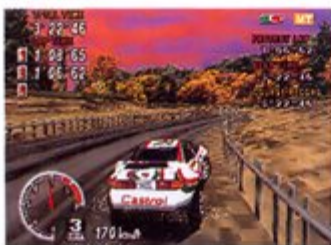
わかりにくいかもしれないが、ギャップを通過しているところ。ブレーキングをして荷重をフロントに移してやるのだ。

3速のままアクセルコントロールのみで、右コーナーのインへ切り込んでいく。ここでは極力流さないように心がけよう。次の左で辛くなる。

最後の左コーナーは3速でドリフトさせる。できる限りインを突いて、ロスなくクリアしよう。接触にだけは注意!

POINT 9 H地点〜START

いよいよ最後のコーナーだ!

シケインを立ち上がったら4速までシフトアップ、ラインをコース左に移して最終コーナーに備えよう。最終コーナーとはいえ、S字状になっているので実際は2つのコーナーが続くことになる。最初の右コーナーは、直前で3速にシフトダウン、アクセルコントロールのみでインへ切り込んでいく。すぐさま次の左コーナーに差しかかるので、今度はその左コーナーのインへと切り込んでいく。ただし、この左コーナーはさらにタイトなのでドリフトが必要。手前でブレーキングし、挙動を変えてやり、そのままインをかすめてアウトに抜けていく。イン側の柵には絶対に接触しないように!

最初の右コーナーは3速のままアクセルコントロールのみ。ヘタに挙動を乱すと次の左の突っ込みが辛くなる。

続く左コーナーは3速でドリフト。ラインは例によってアウト・イン・アウトだ。

さらなる速さを求めて……

というわけで、とりあえず全コースの攻略を終えたわけだが、決してこの走り方がすべてではない。冒頭でも触れたように、これはほんの走り方の一例にすぎず、まだまだ改良の余地はある。果たしてセリカ・デルタでどのくらいのタイムがたたき出せるのか? というのも興味深いところだが、やはり究極のタイムを出すにはストラトスで走ることになるだろう。事実、確認できている限りストラトスでは初級のデザートで48秒台をマーク、中級も大幅にタイム短縮した。問題は上級・超上級となるが、今後はその2コースでセリカのタイムを上回ることが課題になるだろう。次はストラトス攻略となるか!? 乞うご期待!

やはり究極のタイムを目指すにはランチア・ストラトスを使うしかない。このマシンのポテンシャルをフルに引き出した時、いったいどんなタイムを目撃することになるのか!?

究極のレースゲームが間もなくスタート!　タイムアタックで熱くなれ!!

開発終了直後のスタッフに聞いた!

本誌■ついに完成した「セガラリー」を見てどうですか?
服部■自分としては満足のいくものになりました。今回初めて、ディレクターとチーフプログラマーをやらせてもらったんで、個人的にはいろいろやって時間的にも大変でした。
松浦■去年は忙しかったんですけど、今年は下に付いてくれた人がいろいろ動いてくれたんで、かなり助かりましたね。今回は作業を分担したので、1人1人が自分の分担したところに思い入れがあるんで、結構いい感じにできてますよ。
本誌■完成度がだんだん上がっていくにつれて、格段にトータルバランスが良くなっていきましたね。
松浦■まあ技術の積み重ねっていうのもあるんですけど、やっぱりどのくらいできるのかやってみないとわからないし、そういうのをちょっとずつ試してみたり、そのあと余った時間は、絵を良くしたり、ポリゴンの抜けを調整したり、細かい調整は最後までやってましたね。今回はチェックと並行しながら、絵も直し入れてたりしましたね。
本誌■服部さん個人としてはどこらへんをこだわって作られましたか?

CS版「ラリー」の父的存在。打倒政綱を目指し、タイムアタックに燃える。
CS開発本部
中村篤彦氏

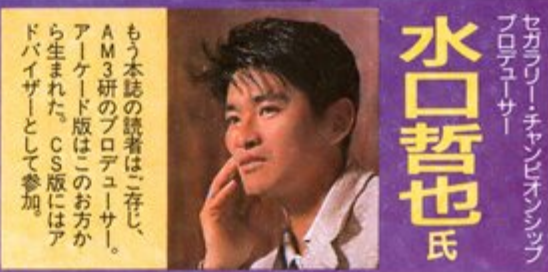
服部■プログラマーとしては車の動きですね。今までの車のゲームとはかなり違いますし、「バーチャレーシング」は加重移動とかはしないんで、ちょっと意味合いが違いますしね。車の動きに関しては、アーケードに近いように、パットでやってもアーケードの操作感が伝わるように、いろいろ調整しましたけど。
本誌■松浦さんはどうですか?
松浦■グラフィック的にはアーケードの完全移植を目指してるので、アーケードの画面を見ながらここの色が違うとか、もう延々やってましたね。背景に関してはそんな感じです。セリカを最後の最後で入れ替えたり。ホントにもう時間があったらあっただけ手加えましたね。
本誌■やるだけやったという感じですか?
松浦■自分の担当したとこは別として、他の人がやったところは100点満点ですね。ここまでできると思わなかったですね。絵も、音楽も、動きも同じですし。これで売れなかったらどうしましょう。
本誌■中村さんからは?
中村■セッティングというかハンドリングが一番思い入れありますね。あと、タイムアタックもいろいろセッティングして、チューニングでタイムアタックしたり、ノーマルのATでどれくらいのタイムが出せるのかとか、作ったほうとして興味あります。タイムアタック大会もありますしね。自分たちが考えてるベストのタイムを大幅に超えるタイムが出てくるのかどうか、期待したいです。

車のデータや挙動、数値関係や操作感覚に、命を削ったすばらしいお方。
CS開発本部
服部隆一氏

デザイン&グラフィックに、ものすごいこだわりを見せてくれた偉いお方。
CS開発本部
松浦　稔氏

本誌■最後に一言お願いします。
服部■私はレースゲームはやらないっていう人もいるかもしれないけれど、面白いのでぜひ遊んでください。
松浦■サスの動きだとかエンジンの回転だとか路面との摩擦だとかそういうところまできちんとやっているゲームは今までなかったので、そのあたりをプレイした人には感じてもらいたいな。難しいと思う人も絵を見るだけでもがんばってください。ストラトスのリプレイだけでも一見の価値ありです。
中村■タイムアタック大会で開発者の想像を超える走りを送ってきてください。「電話は1番、ブローオフは2番、3時のゲームはセガラリー」。これで締まった(笑)。
本誌■ありがとうございました(笑)。

水口氏より読者への熱きメッセージ

読者のみなさん!!　ついに完成しました。思えば長いような短いような……。いろいろと苦労もありましたけれど、CSR&Dチームのがんばりとアーケード版開発スタッフ(AM3研)のアドバイスによって、これ以上のものはちょっとないと思うほど完成度が高い作品に仕上がりました。発売まであと少しです。楽しみに待っていてください。そして思う存分プレイしてください。Are you ready?「3、2、1 GO!」

セガラリー・チャンピオンシップ プロデューサー
水口哲也氏
もう本誌の読者はご存じ、AM3研のプロデューサー。アーケード版はこのお方から生まれた。CS版にはアドバイザーとして参加。

タイムアタック開催のお知らせ

●ノーマルアタック部門
・エントリーカー(トヨタセリカGT-FOUR、ランチア・デルタ)の2車種のうちどちらでもOK!　セッティングも自由です。
・エントリーコース〔DESERT(初級コース)、FOREST(中級コース)、MOUNTAIN(上級コース)、LAKE SIDE(超上級コース)〕の4コースで各コース3周のタイムをそれぞれ募集。ベストタイムを収録したビデオ、あるいは画面を撮影した写真を送ってくれ(それ以外は不可)。
●景品も豪華賞品を用意。各コースでトップの人は中村氏、服部氏、松浦氏、政綱氏からそれぞれコメントが送られるぞ!　第1回は1月12日。第2回は1月26日(当日消印有効)だ。限界を超えたタイムを待っているぞ!!

「ラリー」ライター政綱氏や、開発者からのコメントがもらえるぞ!

【タイムアタック応募先】〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F　サタマガ編集部　「ラリータイムアタック・○○コース」係まで。
○○にはエントリーするすべてのコース名を書いてください。また、封筒の表にラップタイムを大きく明記すること。

パンツァードラグーン ツヴァイ

今回は、ゲームの舞台となる世界やオープニングデモ、ストーリー分岐システムについて解説。さらに、新たに入手した画面写真も紹介していくぞ。特に迫力満点のボス戦は必見だぞ！

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度──15%

●セガ●'96年春発売予定
●価格未定●シューティング

独特の世界観と、オープニングデモに迫る！

舞台背景

数千年前の文明を最盛期に廃れつつある星が物語の舞台。各地には「遺跡」と呼ばれる旧世紀の文明の遺物が残っており、その機能の大部分は今も生きている。これに目を付けたのが帝国で、旧世紀のテクノロジーの使用法を復活させ、軍事関係に転用。空を飛ぶ戦艦や地上を高速で走る砲台など、新兵器を開発して、勢力を拡大していった。

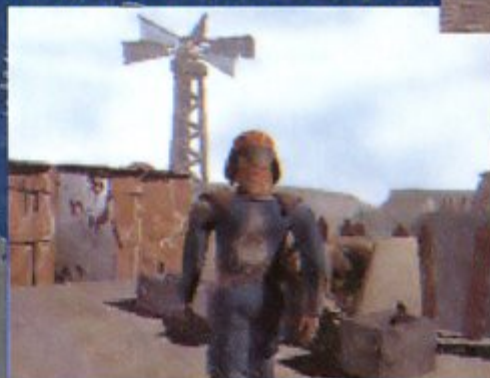
一方、メッカニアは、大陸南部で力を持つ連合国家である。帝国に対抗すべく、旧世紀の「遺跡」の研究を進めているが、エンジンの調整法を解明していないため、帝国なみの兵器の開発には至っていない。そのため、帝国にとってはメッカニアなど南の小国程度の存在でしかなかった。

ところが、事態は急変する。メッカニアが領土内で、攻撃装備がほぼ完全に機能する「遺跡」の発掘に成功したのだ。帝国にはない光学兵器の復活にも成功し、帝国との勢力関係で、メッカニアが大きく盛り返すこととなった。

メッカニア勢力圏内に、クーリアと呼ばれる攻性生物の飼育、調教を生業とする部族の村がある。その村のクーリアのブリーダー、ランディ・ジャンジャックが物語の主人公だ。

ゲームを楽しむための予備知識として、「ツヴァイ」の世界観を解説していこう。それに併せて、前作でもその美しさに定評があったオープニングデモも、流れを追って紹介していくぞ。「ツヴァイ」になって、さらに磨きがかかったビジュアルや世界観を誌面から堪能してほしい。

主人公ランディの住む村の場面からスタート。3人の大人に囲まれた幼いクーリア。変種として生まれたクーリアには、悲しい運命が待っている。

村には、変種のクーリアは災いを呼ぶものとして生まれるとすぐに殺す、という掟があった。その一部始終を見ていたランディは、掟とはいえ当然のようにクーリアを殺す大人たちを理解できなかった。

処刑の場をあとにしたランディは、1軒のあばら屋へと足を運ぶ。そして、そのあばら屋の扉を開くと……

新着画面写真をどーんと公開！

前号でも紹介したが、前作と比べて視点が上下に格段に広がっている。これによって低い視点の地上面ではスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。早く実際に動いているところを見てみたいものだ。

帝国の大型戦艦の襲撃。これもメッカニアを攻撃するために出撃した戦艦だ。こいつがランディたちの近くにくると、どれほどの大きさになるのか。

レーダーに映るおびただしい数の敵影。帝国が誇る空中艦隊だ。艦隊に向かってメッカニアが光学兵器で攻撃している。

メッカニアの鉱山都市を疾走するランディとラギ。上方には何やら砲台のようなものが見える

メッカニアを攻め滅ぼすために出撃した、帝国の空中艦隊に遭遇。ロックオンレーザーを放つラギ。

渓谷でメッカニアの国境警備隊に見つかってしまう。ランディは自分の村で育てたクーリアに襲われることに。

メッカニアの重要拠点である鉱山都市で、最後に待っているのは回転砲台。ロックオンレーザーで立ち向かうツヴァイ。

中には1体の幼いクーリア。「掟を破るつもりはなかった……」ランディがかくまったクーリアには翼があった。

ラギと名付けたクーリアはドラゴンに成長した。ある日ランディとラギは、人目につかない村はずれの丘で、空を飛ぶ練習をしていた。

空に浮かぶ怪しげな物体を見たラギが突然うなり始める。そしてラギののどが光りだした。のどの光は輝きを増すばかり。その輝きが頂点に達したとき、ラギの口からレーザーが放たれた。

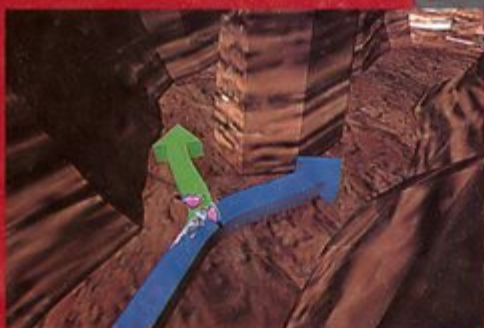
光がおさまったあとには、黒煙を吹き上げながら燃え上がっている村があった。村の上空には、謎の物体が浮かんでいる。

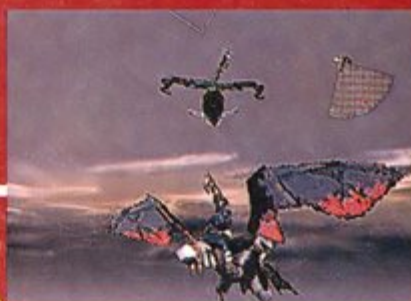
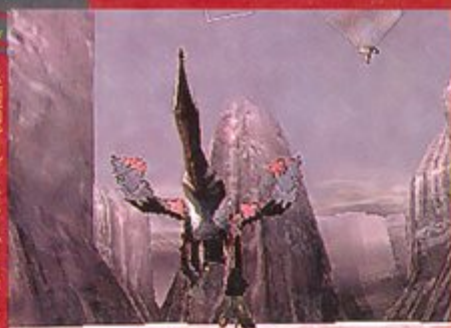
地面から飛び立った瞬間、辺りが閃光に包まれる。光に飲み込まれるランディとラギ。

いったい何が……

レーザーは行く当てもなく虚空に消え、謎の物体は何事もなかったかのように飛び去ってしまった。ランディは目の前に起きたできごとに、ただ茫然とするだけだった。

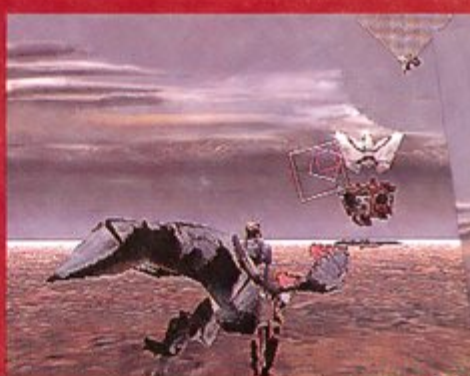
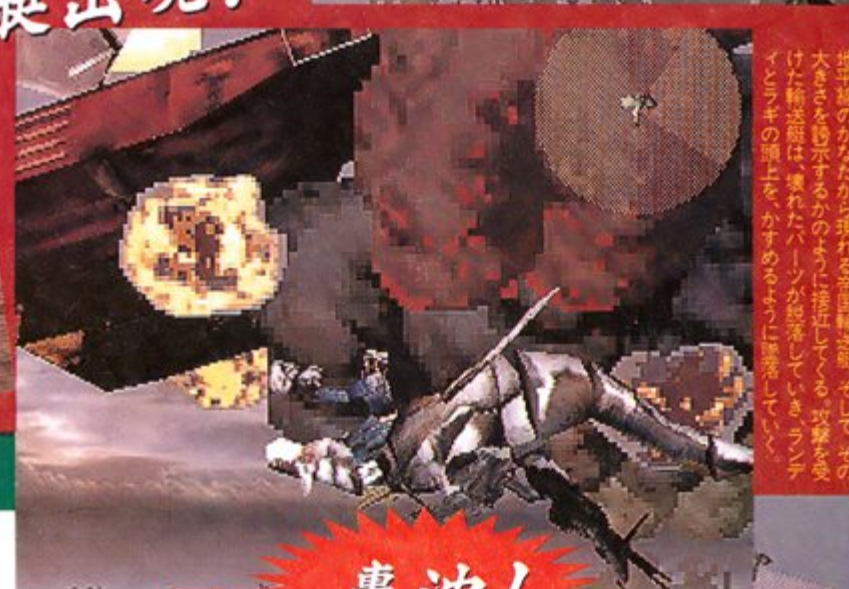
なんとストーリーが分岐する！

ステージの途中に、コースの分岐点が存在することが判明した。この分岐点では、プレイヤーが任意にルートを選ぶことができるのだ。例えば「帝国とメッカニアの戦場」ステージの場合は、右のルートを選択すれば地上面に、左のルートを選択すれば空中面に進むことになる。分岐点でのルートの選び方によって、先の展開が大きく変化していくぞ。

ステージの途中には、ルートが枝分かれする分岐点が存在する。どちらを選ぶかはプレイヤーの自由だ。

ゲーム画面で見てみると、このような感じになる。ルートの選び方によって、展開が変わるぞ。

左のルートを選択した場合はこれ。帝国の攻城戦艦が登場する空中面に進むのだ。

分岐点を右に進むと地上面へ。空中には帝国の戦闘機ガンダルヴァが飛び回っている。

ボス戦の画面を入手！

ボス戦は、まさに大迫力の一言につきる。前作のボス戦もかなりの迫力だったが、敵のポリゴン数の増加や、視点の拡大により、前作をはるかに凌いでいる。大型輸送艇が、はるかかなたから頭上に飛んでくる演出、そして、爆炎を吹き上げながら地面にたたきつけられる画面は圧巻だ。

地平線のかなたから現れる帝国輸送艇。そして、その大きさを誇示するかのように接近してくる。攻撃を受けた輸送艇は、壊れたパーツが脱落していき、ランディとラギの頭上を、かすめるように墜落していく。

成長するドラゴン

戦いの中で、ラギはどのような成長を遂げるのだろうか？　分岐システムとの関連は？

前作のドラゴンは１面から最終面まで同じ姿(成体)だったが、「ツヴァイ」のドラゴンは成長途中であるために、ゲームが進むにつれてどんどん成長していく。これは前号でお知らせしたとおりだ。しかし、そのシステムの全貌は、まだ明らかになっていない。詳しい情報に関しては、次号以降で次第に判明していくことと思う。続報に期待してほしい。

特報!! SPECIAL REPORT 完成度90%

●カプコン●1月26日発売予定
●5,800円●対戦格闘

ついに発売約1カ月前。今回は6キャラ分の基本的な戦い方を紹介するぞ。頭に入れておけば役に立つことばかりだ。

リュウ

身長175センチ/体重68キロ/3サイズ110ー81ー85/血液型O

"哀愁を漂わせ、闘いに身を寄せる不動の主人公"というふうにみればそうかもしれない。しかしその実態は貧乏人だとか?

鬼畜戦士 龍 のワンポイントアドバイス

"ビンボー格闘家"などとありがたくない呼ばれ方をするが、やはり最も使いやすいキャラだ。相手を波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とすが基本。スーパーコンボも強い。攻守共にバランス良し。初心者から上級者まで幅広く使えるキャラであろう。

基本戦法 跳ばせて落とす

リュウの基本は"跳ばして落とす"で、相手をこちらに跳ばすには波動拳を跳び越させること。小中大を使い分けたい。

小の波動拳を連続して出し、いきなり大の波動拳など。わざと出さなかったりフェイントも使おう。

昇龍拳で落とせれば理想的だが立ち大パンチや大キックでも可。ただし相打ちになりやすいので注意が必要。

昇龍拳の出し方のコツは「歩きながら波動拳」。これをやると結構出るのだ。

オススメ 連続技 大P→大P→波動拳

今の格闘ゲーといえばやはり連続技だろう。ZEROではヒット回数が出るぞ。まずイチ押しの連続技を紹介しよう。

まず跳び込み大パンチ、そして相手がのけぞっている間に立ち大パンチを続けざまに打ち込む。

そして必殺技のコマンドを入力。この連続技は比較的簡単に出来る。コツは「当たった」と思った瞬間に入力。

多くの連続技がある中でこの連続技は簡単かついろんなキャラで可能。是非覚えよう。

連続技・中級 しゃがみ小キック連打!

こちらの連続技はオススメより難しいかもしれないが、このキャラならではの有効な連続技。知っておいてソンはないぞ。

こちらのやり方もオススメに似ているが、パッドだと指が疲れるかも……。練習あるのみだ。

やはり最後は波動拳で決めるのである。リュウといったら波動拳なのです。

中級というよりは初級の上くらいの難易度。

ガイ

身長179センチ/体重72キロ/3サイズ108ー77ー82/血液型O

武神流の完成のために世界に出るガイ。一言いわせてもらえば「おまえがこなけりゃこっちからいくぞ」的な歩き方はやめてほしい……。

鬼畜戦士 龍 のワンポイントアドバイス

このキャラははっきり言って強い。何が強いってそれは連続技だ。ガイの連続技は難しいがそれなりの威力もある。コマンド入力は素早くやろう。対空技や二択攻撃もあり、しゃがみガード不可攻撃もある。欠点はジャンプがふんわりしていることだ。

基本戦法 二択選択で惑せ

ガイの強さの1つ。相手に向かって立ちガードかしゃがみガードかで相手を悩ませる技。これが「二択攻撃」と言われる。

相手が立ちガードしていたら、こちらはスライディングだ。足元をすくい、転ばしてやろう。

相手がしゃがんでいたら首狩りだ。この二択は自分の二択でもあり、走り始めたら即座に決めなければだめだ。

二択選択は相手の体力を減らすというよりプレイヤーに心理的混乱を与えられる。

オススメ 連続技 ここぞ!という時に

ガイの連続技の中では比較的簡単なものだ。しかも見た目もカッコイイぞ。ガイ使いなら必ず覚えておきたい。

やり方は裏拳から入り、しゃがみ足払いにつなげる。例え失敗しても相手は転んでくれるぞ。

相手が転ばずにうまく1発目でキャンセルがかかればスライディングとなって相手を転ばすことが出来るのだ。

見た目も格好良く、使い勝手もいい。だが使いすぎのは考えモノだ。

連続技・中級 ファイナルファイトだっ!

こっこれはあの名作「ファイナルファイト」の連続技ではないか。マッドギアとの戦いに使った技の1つである。

やはりこれも裏拳から始まる。ボディに一発入れて肘が顔を襲いかかる。そして最後に……。

上段蹴りがヒットし、当たったら相手は後ろに吹っ飛ばされていく。

「ファイナルファイト」でもガイ使いならやらねば!

へなちょこゲーマーの オートガード体験記

「どーも、青山ようこです。龍さーん、私も結構格ゲーの腕前上がったと思うんですけど、ウマイ人とやるとメロメロなんです」「そんな時はオートマチックモードじゃっ」「おお! 勝手にガードしてくれる〜、簡単にスーパーコンボが出る〜うひょー!」「げ……オ、オレがでねぇ……」(実話)が、8回のガードが終わるとアッサリ負けたのでした。でも初心者が最初からこれに頼るとうまくならないと思うなぁ、上級者は使わないで〜。(レビュー風にまとめ!)。

まずはオートにするか自力でやるかセレクトね。

8回までは自動にガード。有効に使おうね。

スーパーコンボも簡単に出るけど、ここぞという時に。

春麗

身長169センチ/体重??キロ/3サイズ84-59-89/血液型A

父を探すため、刑事となった春麗。これまたいい話やないか。スピードも速くてまだ若くて……でもあんまし強くない…かも。

鬼畜戦士 龍

のワンポイントアドバイス

うーん、春麗のいいところはスピードが速いことと……、本当にそれくらいかな？　でも、速さはピカーなので相手を錯乱させて叩くことが一番良い闘い方。あとは趣味で使うのもいいだろう。アーケードでも使っていた人は多かったしね。

基本戦法

スピードをいかせ！

戦い方は何回も説明しているとおりスピードを生かすこと。ガンガン攻めていくのが一番良い戦いと思うのだ。

ここに基本の戦い方の1つを紹介しよう。まず足払いなど下段攻撃をしかけていくと……。

相手は当然しゃがみガードしてくるのでそこに旋円脚を入力すると相手はけっこう当たってくれるはず。

春麗は待ちキャラではないのでとにかく攻め込んで戦うことが一番。でも守りは堅く。

オススメ 連続技

レバーは常に後ろ

数少ない春麗の連続技の1つを紹介しよう。春麗はほとんどの技がタメなのでジャンプしてからの連続技が多いぞ。

やり方は跳んだら即座にレバーを後ろに入れておく。相手に攻撃しているときもレバーは後ろに。

相手に攻撃を与えたらすかさずレバーを前に入れ、タメていた必殺技を出す。多少難しいかもしれないかな。

春麗の連続技はあまり威力はないが、決めたときは爽快感がある。

おちょくり技

ごめんね

全キャラ中、唯一挑発でダメージの与えられるキャラだ。ただし威力自体は大したことはない。使い道はこれくらい。

やり方はかなりシビアだ。跳び込んで挑発するだけ、それなのにこれがなかなか当たらないのだ。

もしこの技が当たってしまったら君はおちょくられていることなのだ。精神的ダメージは非常に大きいぞ。

おちょくり技だおちょくり技だおちょくり技だ。だけどむずかしい技だ。

ソドム

身長208センチ/体重108キロ/3サイズ/148-98-103/血液型A

十手を持ち仮面をかぶり、う〜ん怪しいキャラだ。パワーがありスピードもそこそこ。こいつほんとに何者なんでしょう？

鬼畜戦士 龍

のワンポイントアドバイス

武器を持っていて仮面をかぶっている。もっもしかしてあのキャラの移り変わり？　そう「バルログ」……(失礼、嘘です)しかしこのソドムはガイのライバルだけあって本当に強い。上を狙えるキャラだということは間違いないぞ。

必殺技の違い

ジゴクスクレイプだっ！

ソドムの必殺技の違いを紹介しよう。ソドム使いならこれは絶対覚えておきたいことなので頭に入れておこう。

大で出すと下の方に当たり判定が強く、中だと上の方に強いのである。使い分けが肝心。

小だと真ん中当たりに強い。移動距離は大中小の順番に伸びていくのだ。ここは小をメインに使おう。

ソドムのメインの必殺技なのでこの違いは是非覚えておきたい。

オススメ 連続技

これだけでも‥‥

数少ないソドムの連続技の1つだ。みために短い威力は問題ないのでこれも覚えておこう。知っておけば重宝するぞ。

これはZEROカウンターを活用した技だ。小、中キックとつなげた後、必殺技のコマンドを入れておく。

この連続技は大パンチ中パンチボタンだと入りづらいので小パンチボタンで必殺技コマンドを入力しよう。

本当に数少ないソドムの連続技。他にもあるが難しいのが困りものだ。

戦い方

スライディング命だが

十手は短いようだが、意外にリーチがある見かけにだまされちゃいけない。敵にしたら、うかつに近寄らないことだ。

飛び道具もすり抜けられるスライディングはソドムのメイン。なまじの必殺技よりずっと使えるのだ。

かと言ってスライディングにばかり頼るのもなんだが……。でも、やっぱり彼にはコレしかないのも事実。

とにかく滑る、ひるまず滑る、嫌われるかもしれないけど、滑れば勝ちだ。

サガット

身長226センチ/体重109キロ/3サイズ140-87-95/血液型B

眼帯にスキンヘッド。さらにキズ。似てる……某漫画のキャラクターに……あ、失礼。サガットの特長は攻撃力があることだ。

鬼畜戦士 龍

のワンポイントアドバイス

飛び道具があり対空技もあるのにそんなに強いキャラではない。対空技が難しく飛び道具もスキがかなりあるし、スピードもないからな〜。しかしパワーは超一流だ。一発入れれば爽快感がある。うまく使えばしっかりした戦力になるぞ。

基本戦法

引きつけて……

サガットの対空技は引きつけないと空中ガードされてしまうので確認をしてから出すのがコツ。だが引きつけ過ぎると……。

出す前に潰されてしまうのでかなり難しい対空技の一つと思う。慣れぬうちは通常技がよいかも。

うまく当たればかなり威力があるので使いどころをうまく見極めていきたい対空技だ。

使いどころが難しいタイガーボディーブロー。うまく使ってね。

オススメ 連続技

最初が肝心

サガットのお得な連続技だ。相手に跳び蹴りを入れ、のけ反っているところにつながる技をぶち込んでやろう。

ここはやはりボディーブローが一番いい、と思うのだが、他の技でももちろんよいだろう。

最後にタイガーショットを打ち込む。これは簡単なのですぐ覚えられると思う。他にも色々ある。

最初の一発を入れるまでが難しいが、入れれば強力だ。

連続技・中級

ラストはタイガーブロウ

こちらはさらに強力になっている。やり方はほんのちょっと難しいが、入れれば爽快感であなたも宙に舞う……かも。

オススメ連続技とほぼ同じで最後の必殺技を変えるだけだ、最後のコマンド入力が難しい。

この威力、さすがサガット。空中にいてもガンガン入っていく姿、それはまさに虎そのものだ。ビューティフル。

初心者には難しいが、サガットを使うなら覚えたい。威力も断然大きいぞ。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度60%

●カプコン
●２月発売予定
●6,800円
●対戦格闘

VAMPIRE HUNTER Darkstalkers' Revenge

ついにサターン上で動き出したダークストーカーズを見よ!!

先日としまえんで行われたイベントで、サターン版のヴァンパイア　ハンターが公開された。当日動作したキャラは６キャラと限定されていたが、その移植度の高さに会場で直接プレイした人は度肝を抜かれたことだろう。今回の特報は、現時点で操作可能なキャラクターたちを、サターン版の写真をもとに紹介する。ハンターを知らない人、格闘ゲーム初心者の人のために、システムの基礎も解説していくぞ。発売までは、もういくつか寝ないといけないが、発売したらすぐにでも遊べるよう基本を押さえておこう。くどいようだがすべてサターン版の画面だぞ！

スピード設定も当然あります。速いほうに慣れるとノーマルがかえってやりにくいとか……。

サターン版ハンターのパワーを見よ！

ハンター基礎知識その①
ダッシュ

ハンターの闘いにおける要となるダッシュ移動。キャラによって特性が違い、使い方が勝敗を分ける要因に。

十字キーを素早く右か左へ２回押すことで、通常の歩行より速いダッシュができる。１回にダッシュする距離や、その形態（走行、飛行）はキャラによって異なる。その途中に十ボタンを逆方向に入れることで、強制停止できたり飛距離を短くすることが可能だ。

デミトリのダッシュは地上を走るタイプで、その途中一瞬だけ姿を消す。

後方へダッシュするのも同じ。姿を消している間は投げ技以外を受け付けないぞ。

ヴァンパイア ハンターの基本ルール

14のキャラの中から１人を選択し、１対１で制限時間の間、体力がなくなるまで闘う。３ラウンド中２ラウンド先取したほうが勝利者だ。お互い１ラウンドずつ勝利している場合に、ダブルKOやドローとなると、１人用ならCOM、対戦なら挑戦者が負けとなるぞ。

レバーでキャラを移動させ、ボタンを押して攻撃。体力がなくなるまで殴り続けろ。

ハンター基礎知識その②
空中ガード

ハンターでは地上と空中でガードができる。各々で防げる攻撃が違うので、それらを覚える必要があるぞ。

相手と逆方向へ十字キーを入れると、相手からの攻撃を無効にする行為のガードができる。地上のガードには立ち状態としゃがみ状態の２種類があり、立ちガードは下段攻撃以外を防御でき、しゃがみガードは跳び込み攻撃以外を（例外はあり）防御できる。空中のガードは空中で出された攻撃または飛び道具を防御できるが、地上で出された攻撃は防げない。容易に跳び込むのは避けたほうがいいぞ。

相手の跳び込み攻撃または空中投げの技、そして飛び道具などの一部の必殺技を空中で防ぐことができる。

しかし、地上から出された技は防御できない。うかつに跳び込むことは手痛い反撃を受ける結果につながる。

ハンター基礎知識その③
移動起き上がり

足元をすくわれて転倒したあと、起き上がる方向は３つある。相手の位置や反撃を考慮し、適所へ移動だ。

転倒後に十字キーを左右いずれかに入力すると、移動しながら起き上がり、なにも入力しなければその場で起き上がる。相手から離れたい場合や接近したい場合、飛び道具などを起き上がりに重ねられたときの回避策として有効だ。転倒させたほうは起き上がる場所を予測して通常技や必殺技を重ねたりして、主導権を握っていきたい。

起き上がりたい方向へ十字キーを入力しておけばいい。逃げてばかりいないでたまには相手の懐へ！

ハンター基礎知識その４

連続技

ガード不能で技を叩き込む連続技。通常技によるチェーンコンボは威力絶大で決まると爽快感もバッチリだ。

以前にも特集したチェーンコンボは、通常技を弱から中、中から強へガード不能のままつなげてしまう豪快な連続技だ。しかしこれもガードされてしまうと、ガードキャンセルの餌食になるので、いつでも止められるようにしておきたい。また、連続技には通常技の戻りをキャンセルして必殺技へつなげるモノもあるぞ。

通常技を当てて（ガードされても可）すぐに必殺技を入力すると連続技になる。キャンセルできる通常技はキャラごとに定められているぞ。

弱パンチ→中パンチ→強パンチとタイミングよく押すことで、３ＨＩＴのチェーンコンボが完成。

ハンター基礎知識その５

ガードキャンセル

ガードのモーションを省略して必殺技を出すことをガードキャンセルと呼ぶ。これができると有利な闘いに。

アナカリス以外のすべてのキャラに設定されているガードキャンセル可能な必殺技。これを成功させるには、相手の攻撃をガードした直後に必殺技を入力しなければならない。単発攻撃にガードキャンセルをかけるのが理想だが、それは難しいので、まずはチェーンコンボをガードしているときに狙ってみよう。チェーンコンボをガードし始めたら必殺技のコマンドを何回も入力だ。成功するとガードから一転して反撃できるので、形勢が逆転する。しかし、その必殺技が空振りすれば反撃を受けることは言うまでもないだろう。

相手の攻撃をガードしたと同時にコマンド入力を終えることが条件だ。

ハンター基礎知識その６

追い打ち攻撃

相手が倒れているときに限り出すことのできる攻撃。それが追い打ち攻撃で、入力は⇧＋キックボタンだ。

しゃがみ強キックや投げ技などで相手を転ばせたときに有効な追いうち攻撃。全キャラともにコマンドは⇧＋キックだが、追いうちが決まる条件はキャラによって様々だ。しゃがみ強キックで転ばせたあとなら必ず当たるキャラもいれば、起き上がりが早くて当たらない奴もいる。追い打ちが失敗すると隙だらけになってしまうキャラもいるので十分注意しよう。

相手を転倒させる技を当て、すぐに⇧＋キックを連打。相手が起き上がるまえに決めよう。

キャラによっては当たらない場合もある。タイミングも重要だ。

ハンター基礎知識その７

スペシャルストックゲージ

ES技（エスペシャル）やEX技（エクストラスペシャル）を使うために必要なスペシャルストックゲージ。

ＥＳ技とは必殺技をより強力にするもので、ボタンを２つ以上同時押しすることで出せる。例えば飛び道具なら、その形が大きくなり、Ｈケ数が増えたりといった感じだ。各キャラともにＥＳ化する必殺技は定められているぞ。そして、ＥＸ技とは特殊な効力を持つグレートな技で、その効果は各キャラによってまちまち。ＥＸ技の使い方で勝敗を左右してしまうほど、それが重要性を持つキャラも中には存在し、プレイヤーの力量が表れるファクターのひとつだ。

通常必殺技

通常の必殺技を放てばスペシャルストックゲージが上昇していく。

スペシャルストックゲージ使用時の必殺技

スペシャルストックゲージを使用したカオスフレアは当たれば３ヒットする。

11月27日 サターン版ハンターとの初対面

CAPCOMの広報さんとともにサターン版ハンターが編集部にやってきた。としまえんへ行けなかった私はこの日初めて拝むことになった。サターンにセットしCDが読み込まれ、まず読み込みが速いことでちょっと驚いた。自信満々に微笑む広報さん。そして次の瞬間、キャラ選択画面で滑らかに動く彼等を見てけっこう驚き、ゲームを始めて３秒後にはさらに大きな衝撃を受けた。「こ、これは良い」。思わず口元が緩む。としまえんバージョンと同じで６キャラしか動作していなかったが、これなら安心。（ライターＭ）

グラフィックもＢＧＭもソックリだった。もちろん操作感覚も。

パッドでの操作がやりやすかったことが印象的。

デミトリ DEMITRI マキシモフ MAXIMOFF

種　族：ヴァンパイア
出身地：ルーマニア
誕　生：1483年
身　長：197cm
体　重：101kg

100年もの間、棺の中で眠り続けたデミトリ・マキシモフ。「闇の貴公子」とも呼ばれ、魔界で名を馳せていた彼は、真の魔界最強を目指すべく、長い眠りから今目覚めた。

派手さはないが実力は十分！

デミトリの特徴は強力な攻撃判定。それを活かして跳び込み攻撃からのチェーンコンボを基本とし、ダッシュからデモンクレイドルとミッドナイトプレジャーの２択を常套手段に攻めたてよう。ガード不能のプレジャーをいかに決めるかが課題となる。跳び込み攻撃後の着地と同時に仕掛けたり、弱キックなどにキャンセルをかける奇襲も有効。相手を転倒させ、追いうちを当たらないように出して目前で繰り出すのもうまい手だ。プレジャー後は確実に追いうちを。

カオスフレア	[illegible]+Ⓟ
デモンクレイドル	[illegible]+Ⓟ
バットスピン	[illegible]+Ⓚ

ネガティブストーレン	十字キー１回転＋中or強Ⓟ
デモンブラスト	[illegible]＋Ⓚ同時押し
ミッドナイトプレジャー	[illegible]＋Ⓟ同時押し

まずダッシュする。相手の攻撃が届かない中距離から仕掛けるのが好ましい。

そこからデモンクレイドルを出せば、反撃を試みた相手にヒットする。

こちらの様子を伺っている相手にはミッドナイトプレジャーか、投げ技で。

モリガン MORRIGAN アーンスランド AENSLAND

種　族：サキュバス
出身地：スコットランド
誕　生：1678年
身　長：172cm
体　重：58kg

今宵も刺激を求め、人間界の闇夜へと羽ばたく。「今夜はなにか楽しいことが起きそう」。未知なる力を感じ、期待と不安の狭間で、好奇心がモリガンを誘う。

ショートダッシュがキーワード

彼女の特徴は使い勝手のいいダッシュと、強力な連続技だ。モリガンのダッシュは跳び込みと同じ性質を持っているため、そこから繰り出す攻撃は必然的に立ちガードとなる。そのため接近してから足払いなどの下段攻撃と、ショートダッシュからの上段攻撃を絡めた２択攻撃が可能となり、モリガンの最大の武器ともなるのだ。攻撃が一発でも当たれば怒濤のチェーンコンボを発動させる。その最後には強足払いで転倒させて、追い打ちまでキッチリと決めよう。ダッシュで相手の背後へまわり、空中からのダークネスイリュージョンを狙うのもいいぞ。動きを読まれないよう虚を突くような攻めを繰り広げていこう。待つより攻めた方が強いキャラクターだ。

ソウルフィスト	[illegible]+Ⓟ
空中ソウルフィスト	空中で[illegible]+Ⓟ
シャドウブレイド	[illegible]+Ⓟ

ベクタードレイン	[illegible]＋中or強Ⓟ
アストラルヴィジョン	弱Ⓟ 弱Ⓟ [illegible]、中Ⓟ、強Ⓟ
ダークネスイリュージョン	弱Ⓟ 弱Ⓟ [illegible]、弱Ⓚ、強Ⓟ
バルキリーターン	[illegible]+Ⓚ

リーチの長い中パンチなどで牽制し、ショートダッシュなどで追撃しよう。

※Ｐ（Ｋ）同時押しとは、Ｐ（Ｋ）を２つ以上同時に押すことです

LEI LEI（泪泪）

レイ　レイ

種　族：チャイニーズゴースト　誕　生：1730年
出身地：中国　身　長：155cm
体　重：43kg

双子の姉妹レイレイとリンリンは闇に閉ざされた母親の魂を解放するために、禁断の術法「異形転身の術」を自らに施し、ダークストーカーズを倒す決意を固めた。

低い攻撃力を特殊な戦術で補え

レイレイは特殊な技を持ち、動きも個性的だ。地上の前方ダッシュではレイレイが一瞬姿を消し、この間投げ技を含む一切の攻撃を受け付けない。ダッシュは空中でも可能で、無敵時間はないものの、ジャンプ中いつでも実行できるのが嬉しい。後方ジャンプで一旦逃げてから、空中で前方ダッシュに切り替え、油断した相手を強襲するなど、トリッキーな戦術が組み立てられる。がむしゃらに攻めるだけではなく、空中で出せる返響器や旋風舞などで攻撃のタイミングを変え、相手の対空攻撃を撃破したり空振りを誘っていこう。

技名	コマンド
暗器砲	↓↘→+Ⓟ
返響器	↓↙←+Ⓟ
旋風舞	→↓↘+Ⓟ

技名	コマンド
放天撃	→↘→+Ⓟ
地霊刀	↓↘↓↗←+Ⓚ同時押し
天雷破	弱Ⓚ、強Ⓚ、中Ⓟ、中Ⓟ、↑

空中ダッシュから絶えずチェーンコンボを狙っていくのが基本。

リーチも長いので相手の攻撃の出鼻を潰すのが得意だ。

ZABEL ZAROCK

ザベル　ザロック

種　族：ゾンビ　誕　生：1889年
出身地：オーストラリア　身　長：180cm
体　重：39kg

生前、残虐非道の殺人を繰り返してきた死のロッカー。闇の帝王オゾムに不死を与えられた彼は、さらに強大な力を授かるべく破壊と殺戮を続けるのであった。

空中を制し、主導権を握ろう

細い体から繰り出される攻撃はどれも判定が強く、リーチが長いうえに破壊力も抜群。地上では3ヒットする十字キー前入れの強パンチや移動しながら攻撃するしゃがみ強キックなどが要となり、空中では空中ダッシュからの十字キー下入れ中パンチ、3ヒットする強キックが多用できる。必殺技も使い勝手がよく、奇襲のデスハリケーンやガードされても隙のないスカルスティングが主力となる。相手の攻撃を絶えずガードキャンセルし、死の恐怖を与えてやろう。

技名	コマンド
デスハリケーン	↓↙←+Ⓚ
スカルスティング	↓↘+Ⓚ
スカルバニッシュ	←↙↓↘→+Ⓟ

技名	コマンド
ヘルズゲート	→↘↓↙←+Ⓚ
イービルスクリーム	↓↘+Ⓟ同時押し
デスボルテージ	←↙↓↘→+Ⓚ同時押し
ヘルダンク	←↓↙+Ⓟ同時押し

リーチは長く、意外と隙のない強パンチの使用頻度は高い。チェーンコンボにも組み込め。

ガードキャンセルで相手に恐怖心を植え付け、主導権を握りつつ一方的に攻めていきたい。

ガロン
GALLON

種　族：ワーウルフ
出身地：イギリス

誕　生：1940年
身　長：186cm
体　重：70kg

格闘家を目指し日々精進していたガロンは、突如として人獣へと変貌した。より強く強靱な精神を得ることで、人間へ復活できると信じる彼は、闘いの中に身を投じていった。

スピードを活かして軽快に闘え

なにをするにもとにかく速い彼を使いこなすには、その素早さにプレイヤーも対応できなければならない。攻撃の要となるのは、多方向へ疾風のごとく突撃し、そこからさらに方向転換が可能なビーストキャノン。牽制や奇襲、対空にも使え、起き上がりなどに重ねてガード方向を惑わすことも可能だ。時折歩行で接近し投げ技を狙うのもいいだろう。その猛攻を止めようと、相手が跳び込んできたらクライムレイザーで叩き落とし、追い打ちで追加ダメージを与える。素早い動きでどこまで相手を翻弄できるかが勝敗の分かれ目だろう。

ビーストキャノン	⇩⇘⇨+Ⓟ
対空ビーストキャノン	⇨⇩⇘+Ⓟ
空中ビーストキャノン	空中で⇩⇘⇨+Ⓟ
クライムレイザー	⇩⇧+Ⓚ

ワイルドサーキュラー	⇨⇘⇩⇙⇦+中or強Ⓚ
ミリオンフリッカー	⇦⇩⇙+Ⓟ
ミラージュボディ	⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓚ同時押し
ドラゴンキャノン	⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓟ同時押し

地上、空中と場所を選ばず、どこからでもどの方向へでも突進できる万能な必殺技を多用。

跳び込みからのチェーンコンボも織り交ぜて攻めたてる。ダッシュからの奇襲も有効だ。

オルバス
AULBATH

種　族：マーマン
出身地：ブラジル

誕　生：1953年
身　長：184cm
体　重：62kg

突然の湖底火山の噴火で水中帝国の同志を失った、国王オルバス。その爆発に人為的な気配を感じた彼は、生き残りを懸けた最後の闘いに、強大な闇へと出向いていった。

ガードキャンセル命の連続技師

ガードキャンセル可能な必殺技のソニックウェーブは、当たれば相手を一定時間防御不能状態にさせるという性質を持っている。ここからの連続技が強烈で、ダッシュ中パンチから最多で9ヒットまで確実に決まるのだ。この、ダッシュ攻撃からチェーンコンボを決められるという数少ない能力に恵まれたオルバスは、常にこれを狙っていきたい。放つソニックウェーブは広範囲に波が広がる強威力が好ましく、ガードされても隙はないので可能な限りガードキャンセルしていこう。ポイズンブレスも時折交ぜていくと効果的だ。

ソニックウェーブ	⇩⇘⇨+Ⓟ
ポイズンブレス	⇩⇙⇦+Ⓚ
スクリュージェット	⇦⇨+Ⓟ
トリックフィッシュ	後方ダッシュ中にⓀ
クリスタルランサー	⇦⇙⇩⇘⇨+中or強Ⓟ

スカイネプチューン	⇨⇘⇩⇙⇦+中or強Ⓚ
アクアスプレッド	⇩⇘⇨+Ⓚorⓟ同時押し
ダイレクトシザース※	⇦⇨+Ⓟ同時押し
シーレイジ	⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓟ同時押し
ウォータージェイル	⇨⇘⇩⇙+Ⓟ同時押し

リーチも長いので絶えずチェーンを狙う。ダッシュからコマンド投げで奇襲も。

ソニックウェーブからのチェーンコンボは常套手段。大ダメージは確実だ。

※特定色のオルバス使用時のみ可能な技
※Ⓟ(Ⓚ)同時押しとは、Ⓟ(Ⓚ)を２つ以上同時に押すことです

エアーズアドベンチャー

●ゲームスタジオ●'96年3月発売予定●価格未定●RPG

ついに、CG化されたキャラクターが動き始めた!!

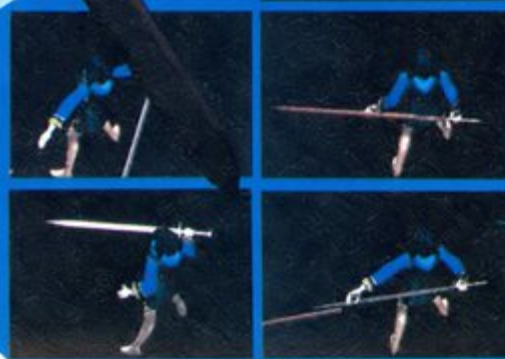
今回、ここで紹介した3人のキャラクター。なんと、これは永野護氏によるイラストではなく、永野氏の原画イラストを基にCGレンダリングされたものなのだ。原画のイメージをそのままに、細かい飾りなども綺麗にCG化されているうえ、実際のゲームでもこのクオリティで登場するとのことだ。

初公開!! これが動く登場人物達だ!

主人公
ヘンリー・チェイサー・ビンセント

ヒロイン
コーリン・ド・ベネルックス

フィース・ウンディーネ

主人公、ヘンリーが剣を振るアニメーションもこのように着々と完成に近づいている。これが戦闘中のものかどうかはまだ不明だが、これはがぜん期待しちゃうよね。

新キャラクターも続々と明らかに！

永野護氏によるキャラクターも新しいものが続々と出てきている。今回、ここで掲載しているキャラクターも、左ページのように美麗にＣＧ化されると思って間違いない。今後の情報に期待してほしい。

CG化された永野キャラも公開され ますます気になる開発状況だが……

「これ絵だろう」って

本誌■制作状況は？

柴田■各々にアニメーションが入ってきています。ようやくスピードと容量とのせめぎあいの段階に入ってきました。

本誌■今回、初めてレンダリングキャラが出てきましたが。

柴田■こだわって作ってもらっているんで、ずいぶん時間もかかってます。でも、こだわっただけの仕上がりだと思いますよ。

本誌■印象はどうですか？

遠藤■いいですよ。最初見たときはCGだと思わなかったですから。これ絵だろう、みたいな。

柴田■CGレンダリングだから、ポリゴンでシェーディングかけてやったりするよりはずっと綺麗なものにしたいなと。

遠藤■永野さんが描いた絵に近いものが上がってきてます。

本誌■レンダリングキャラに関して永野さんの反応は？

柴田■いいですよ。「感服してます」とかいって。

彼女とソファでエアーズを

本誌■２人でプレイできるなんてお話もありましたが。

柴田■戦闘シーンで、男の子と女の子で遊べるという。それだけです。戦闘時のみ２Ｐ。

遠藤■RPGにありがちな１人で黙々とやってて、彼女を放ったらかし状態っていうのを避けようと。「ゲームと私とどっちが好きなの」ってきたら「１人でできないから、おまえちょっとやってくれよ」って。

柴田■そういうビジュアルにあこがれていたりするらしいですよ（笑）。

本誌■それは開発の方が？

柴田■いやぁ、僕がゲームウォーカーか何かを見てて、「クリスマスはこのゲームで遊ぶ」じゃないけど、テレビがあってソファーがあって……エアーズもこれをやろうかって（一同爆笑）。

本誌■ああ、なんかおしゃれな感じでね。

遠藤■ゲームやってて「あ、危ない！」とかいって、そのままだぁ〜っと（笑）。

開発も佳境に入り、かなりヘビーそうだ。誌面には載せられないような危ない話も飛び出したが……。右は代表取締役の遠藤雅伸氏。左は本作の監督、柴田賀盆氏。

「マジカントだなぁ」

本誌■マップのほうは？

柴田■結構やり直してます。キャラのＣＧがグレード高いんで、マップもそれに見合うものにしないと。

遠藤■そうやってこだわるから、また時間がかかる（笑）。

柴田■野原ひとつ描くにもヨーロッパの資料見て描いてるとか。

遠藤■あ、いいね、この地面にしようかって。道なんかも土の色とか違うんですよ。結構黒いんですよ、ヨーロッパって。日本って割と茶色とか黄土色っていうイメージがあるんですが、むこうは結構黒いんで。でも黒くしちゃうと日本人には土だってわからない。例えば草原なんかも、日本で考えると不自然なくらい草原なんですよ。

本誌■スカイハイワールドはどんな感じで？

遠藤■永野氏の言葉によると「オリーブドラブだよね」っていう。オリーブドラブって緑の汚れたような、きったない色ですけどね。「そんな色なの？」って言ったら「そう」とか言って。くすんだ緑みたいなイメージで捉えているんで、そういう傾向に徐々に従いつつありますけどね。最初は「マジカント」みたいだったんだよね。

柴田■ピンクみたいな。

遠藤■そうそう、森がピンクで地面が黄色で、マジカントみたいなマップが出来てて。で、山は緑だよねとか言ってやってたんですが、突然（永野さんが）「いかんなぁ、マジカントだなぁ」とか言って。出来ちゃってから、やっぱりやめようかなんて話になったんです。

早くプレイしたいよね

遠藤■曲のほうもマズいんですよ、実は。

本誌■つらいんですか、容量的に？

遠藤■（笑）。作曲の三枝成彰さんも「やるからには全力で」と（笑）。とにかく気合い入ってるんですよ。ゲーム音楽っていうことだと絶対こういう曲は書けないんですよ。絵コンテ渡したりしてイメージ画から場を盛り上げるように作ってくれるんです。ほとんど映画音楽なんですよ、作り方が。この曲をプログラムにするのが大変なんです。グラフィックの容量が大きいから、CDの読み込みはグラフィックのために取っておかなければならない。となると、内蔵音源でやらなければならないんです。

本誌■どうですか、内蔵音源だと。

遠藤■遜色ないです。（CDと聴き比べないと）わかんないですね。音チームも「じゃあサターンのスペックぎりぎりまで詰めてってみよう」って。

柴田■もう、そんな人たちばっかりなんですよ（ため息）。

遠藤■みんながみんな気合い入れてやっているから、当初の予定よりも時間がかかっちゃう（笑）。

本誌■なおさら完成が楽しみですね。

特報!!
SPECIAL REPORT

メガCDで大好評だった、「サンダーホーク」の続編がサターンで登場!! この迫力が体験できる日は近い。

サンダーホークII

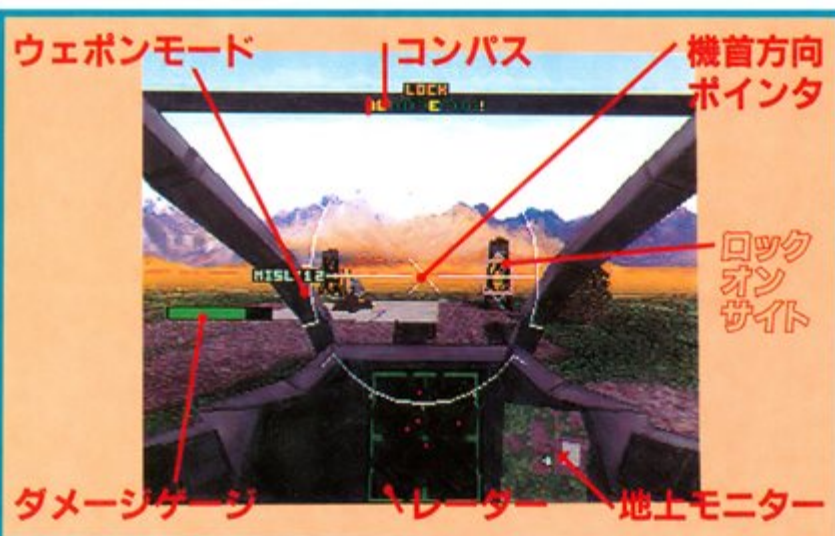
●ビクターエンタテインメント●2月23日発売●5,800円●3Dシューティング

サンダーホーク、サターンで発進!!

この「サンダーホークII」は、メガCDで好評を得たヘリコプター3Dシューティング「サンダーホーク」の続編だ。しかも、今回はサターンでの登場なので兵器、地形、建造物などがポリゴンで構成され、爆発や建物の倒壊なども前作より立体的かつリアルになっているぞ。ゲームの進め方は前作とほぼ同じで、敵基地攻撃や味方の護衛、敵艦隊壊滅といった様々なミッション目標を達成し、帰還すればミッションクリアなのだ。

超美麗なオープニング!

ミッション選択画面。今回のIIでは、ミッション内容が複雑になったうえ、数もかなり増えているぞ。

カッコイイ、サンダーホークの勇姿。心の準備はいいか? 準備が整ったら、いざ戦場へと繰り出せ。

3つの視点でロックオン!!

視点1

サンダーホーク前方の視点。全体が見渡せるのが特徴だ。

視点2

こちらはコックピット視点。迫力を求める人はこの視点で。

視点3

自機を後方から見た視点。敵が多い時はこれで確認しよう。

ゲーム序盤のミッションをちょっとだけ紹介!!

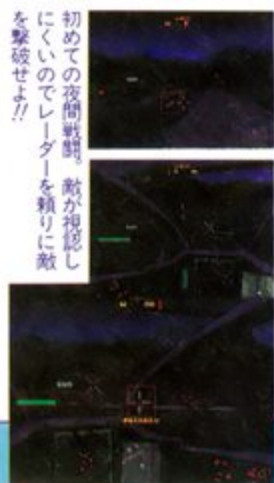
南アメリカ1:ミッション1

コロンビアの麻薬組織が同国北部の飛行場を使って、大量の武器密輸を行っているとの情報が入った。君の任務は、この組織を壊滅することである。敵組織は飛行場の南に3つのレーダー基地を配備。この飛行場とレーダー基地を破壊せよ。R・C・Sミサイルでなければ破壊できない滑走路を慎重に狙え!

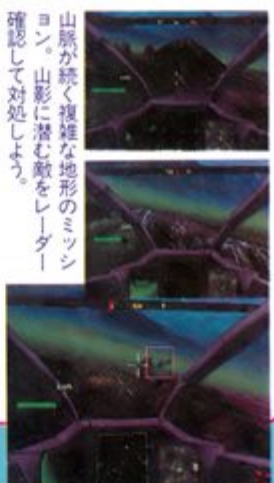
平地が舞台の比較的簡単なミッション。まず、は小手調べというところか。

南アメリカ2:ミッション1

2日前、南アメリカのテログループがアメリカ大使館の外交官3名を拉致した。味方のステルスが出動したが、ペルー東部のコルディレラ山脈付近で墜落。しかも、ステルス墜落現場でテログループが輸送トラックを使って機体残骸から重要機密を運びだそうとしている。このトラック部隊を全滅、輸送を阻止せよ。

初めての夜間戦闘。敵が視認しにくいのでレーダーを頼りに敵を撃破せよ!!

中央アメリカ:ミッション1

パナマの独裁者、フェルナンド・ドラダ将軍が隣国コスタリカへの攻撃を開始した。ドラダの軍隊は国境の町、サン・ロレンゾに前線基地を建設している。君の任務はサン・ロレンゾを奪還することだ。まず、敵の通信基地が我々の前線指令部の北に3カ所設置されているのでこれらを全て破壊し、敵の通信網を断て。

山脈が続く複雑な地形のミッション。山影に潜む敵をレーダー確認して対処しよう。

SEGA
SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

今号も、画面写真初出の超新作ソフトをGET!今春以降のセガサターンソフトにも期待!

P80 ……… ビクトリーゴール'96
P80 ……… タイタンウォーズ
P81 ……… くるりんPA!
P81 ……… でろ～んでろでろ
P82 ……… NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突～
P82 ……… ライフスケイプ 生命 40億年はるかなる旅
P83 ……… ロードランナー レジェンドリターンズ
P83 ……… ゲームの達人2
P84 ……… 大冒険（セント・エルモスの奇跡）

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!!

今月は25本のソフトが大集合のこのコーナー、見逃せないぞ!

P109 ……… ガーディアンヒーローズ
P118 ……… ドラゴン・フォース
P120 ……… ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
P121 ……… 餓狼伝説3～遥かなる闘い～
P122 ……… バーチャレーシング セガサターン
P124 ……… Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
P126 ……… ゴジラ-列島震撼-
P128 ……… ザ・タワー
P130 ……… ザ・ホード
P132 ……… デスマスク
P134 ……… ウィザーズハーモニー
P136 ……… FEDAリメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス
P138 ……… プロ麻雀 極S
P140 ……… 北斗の拳
P142 ……… アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
P143 ……… サイベリア
P144 ……… ブラックファイアー
P145 ……… ザ ゲン ウォー
P146 ……… クリーチャーショック
P147 ……… 四柱推命ピタグラフ
P148 ……… 天地無用! 魎皇鬼温泉 湯けむりの旅
P149 ……… 必殺パチンココレクション
P150 ……… リターン・トゥ・ゾーク
P151 ……… 松方弘樹のワールドフィッシング
P152 ……… 麻雀狂時代～コギャル放課後編～

NEW!

ビクトリーゴール'96

●セガ●発売日未定●価格未定●スポーツ●全年齢推奨

完成度 35%

ポリゴンの選手たちがフィールドに集結。さぁ、キックオフだ！

全16クラブで展開するシリーズ第3弾だ！

「ビクトリーゴール」が最新のJリーグのデータを採用し、リファインされる。スタジアムのみならず、選手の1人1人をポリゴン化。モーションキャプチャーにより、実際のサッカー選手の動きを取り込んでいるため、リアルなアクションを楽しめる。リアルなのは動きだけではなく、選手個々の特徴まで再現しているのだ。また、格闘ゲームのようなコマンドを入力することによって、センタリングからのダイレクトプレイやディフェンダーのオーバーラップ、スルーパスなどの高度なプレイの再現が可能になっている。

モードは総当たり戦やカップ戦、Jリーグなどの6種類とオプションが用意されているのだ。

基本操作はごく簡単。格闘ゲームのようなコマンドを入力することで、さまざまな場面に対応できる。

選手の動きは、ポジション別の思考を持っている。モーションキャプチャーも採用され、非常にリアルだ。

データは最新のJリーグのもの。来年新加入の2クラブも追加され、全16クラブとなっている。

選手は髪型や肌の色に加え、パスの名手などの特徴まで再現されている。

タイタンウォーズ

●BMGビクター●'96年3月発売予定●5,800円●アドベンチャーシューティング●全年齢推奨

完成度 75%

40分にもおよぶビジュアルと3Dシューティングの融合ソフト。

土星を舞台にする特撮ドラマが、3Dシューティング面をはさみつつ展開していく。自機はボールキャットと呼ばれる最新鋭機。敵の攻撃を無力化するシールドを装備しているが、ダメージを受けてシールドが消えているときに敵の弾をくらうとミスになってしまう。これをカバーするのが、エナジー転換システム。シールドの強度が低下した際に、スペシャルウェポン(特殊兵器)のエネルギーを変換してシールドの消滅を防ぐのだ。このシステムで、より戦略性が高くなっている。

約40分もの特撮ドラマによってストーリーが進行していく。

3Dシューティング面。90度回転など多彩なアクションができるぞ。

スペシャルウェポンのセイバー。多数の誘導弾を発射する、ド派手な攻撃だ。

自機後方視点のほかに、コクピット視点でのプレイも可能。好みの視点でプレイしよう。

くるりんPA!

●スカイ・シンク・システム●2月23日発売●3,980円●アクションパズル●全年齢推奨

完成度 90%

導火線に火をつけて相手に雪ダルマを送り込む、痛快パズル!

導火線のブロックや爆弾をうまくつなげていって、ときどき落ちてくるファイヤーブロックで点火。相手側に雪ダルマを送り込むという単純明快なルールの落ちものパズルゲーム。8人のなかから好きなキャラを選んで、対戦プレイを楽しむことができるのだ。

各キャラは、それぞれ特殊攻撃ブロックを持つ。1P側のライオンがそうだ

落ちものパズルのお約束。一番上のラインまでブロックを積んでしまうと負け。

選択することができるキャラは全部で8人。どのキャラも、思いっきり個性的だ。

導火線と爆弾をつなぎ……

点火!

ドッカーン!

導火線ブロックについた火は爆弾に向かってまっしぐら。爆弾は誘爆するぞ。

でろ〜んでろでろ

●テクモ●1月26日発売●5,800円●パズル(落ちもの)●全年齢推奨

完成度 100%

でろとでろがお手々をつなげば、連鎖の始まり。でろでろ〜ん。

画面上方から落ちてくるでろを同じ色どうしで4つつなげると、そのでろが消える。というと何のヒネリもないパズルゲームのようだが、このゲームはひと味違う。なんと消えたでろと隣接していたでろが、横に手(?)を伸ばすのだ。このときに同じ色のでろが4つ接触すると、でろとでろが離れていても連鎖が発生するのだ。これによって、策略と偶然の入り乱れた連鎖の嵐を堪能することができる。

モードも笑えるネーミングのものが4種類用意されており、さまざまな楽しみかたができるのだ。

モードは全部で4種類用意されている。ハイセンスなイカすネーミングがス・テ・キ。

「朝まで生でろ!」は1人プレイ専用のモード。手詰まりになるまで、とことん遊べるのだ。

右側のスペースがコインで埋まるまでのタイムを競う「でろヨンチャンプ」。

横にでろ〜んと伸びて、離れたでろどうしでもくっつくのだ。そして思いもよらぬ連鎖が……。

「茶の間出DEでろでろ」は2人で対戦するモードだ。大連鎖で相手にお邪魔キャラの雨を降らせてやろう。

タテに長〜いスペースにでろを積み上げていく「摩天楼はでろ色に」は視点を変更することができる。

NINKŪ-忍空- ～強気な奴等の大激突～

●セガ●'96年2月発売●5,800円●対戦格闘アクション●全年齢推奨

完成度 50%

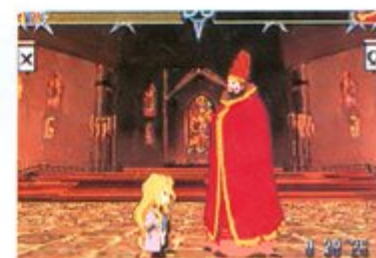
追い討ち攻撃などの多彩なシステムに加え、笑える必殺技が魅力。

アクの強すぎるキャラが激突！

TVアニメやマンガで大人気の「忍空」をゲーム化。原作やアニメのキャラ、8人が登場する格闘アクションだ。今回は、各キャラのギャグ技や超ギャグ技、そして風助の超必殺技、十二神風裂の写真を公開していくぞ。

ムリヤリ歌を聴かせるメキラ大佐の超ギャグ技、輝きは君の中に。俺の歌を聴けぇってか？

十二神風裂！

橙次の超ギャグ技、爆屁。もんどりうって倒れ込む黄純。モニターからも臭ってきそうだ。

突然3等身になったコーチン大僧正。コーチン大魔術。

これはただのギャグ技。見ためそのままのネーミング。インネンをつける。

こちらは風助。超ギャグ技の空手裏拳失敗だ。十二神風裂と比べると、同一人物の技とは思えない。

NEW! ライフスケイプ 生命 40億年はるかな旅

●メディアクエスト●'96年春発売予定●ポップサイエンス(エデュテイメント)●全年齢推奨

完成度 40%

古代生物のデータを満載。画面を通して生命の進化を簡単に学べる。

NHKスペシャルをテーマにしたポップサイエンスソフト

昨年春から1年間放映された、NHKスペシャル「生命 40億年はるかな旅」をテーマにした作品で、古代生物とふれあい実験や観察を楽しもう、というものだ。プレイヤーはテーマパークにある8つのセクションをナビゲーターマシンに乗って探索する。それぞれのセクションには、番組を特別編集したムービー、古代生物やそれらが生きていた時代のデータ、実験室が収録されている。

こう書くと難しそうだけれど、「生命の進化」という博物館を家庭に設置して楽しめると思えばいいだろう。――恐竜が好き、「ニュートン」の愛読者だ――きっとそんなあなたの好奇心を満たしてくれるに違いない。

現代人の感覚では、これが動物なのか植物なのかすらもわからないが……。

生命の進化に迫る

このナビゲーターマシンに乗って、各セクションを探索するのだ。いざ神秘の世界へ！

鮮烈な色彩を放つ古代海洋生物。見ようによっては、シーラカンスに似ている気もする。即、実験だな。

ユーステノプテロン

※画面写真はプレイステーション版です。

ロードランナー レジェンドリターンズ

完成度 90%

自分で掘った穴に、自ら落ちるのが醍醐味なのである（大ウソ）。

●パトラ●'96年2月下旬発売予定●5,800円●アクションパズル●全年齢推奨

名作「ロードランナー」がリメイクされてサターンに登場。今回は、爆弾で地形を破壊したり、金塊を回収したあとにマップ内に落ちているカギで扉を開いて脱出するなど、新しい要素がタップリと追加されているのだ。

ネバネバした液体を地面にブチまけて、敵の歩行スピードを落とすことができる。これで時間を稼げ！

おっと、カギを見つけたぞ。これがなくては脱出することができないのだ。

金塊をすべて集めたら、扉のところへ急ごう。この扉に入ればステージクリアできるのだ。

爆弾で地形を爆破することもできる。吹き飛ばした地形の中にも爆弾が隠れていることもあるわけで……。誘爆！

ゲームの達人2

NEW!

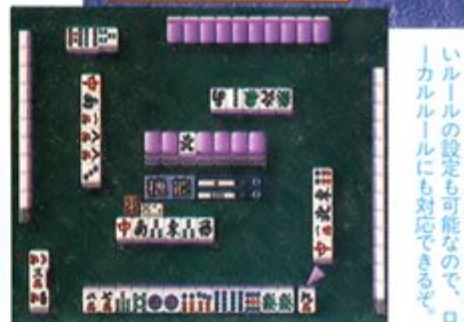
完成度 98%

代表的なテーブルゲームの数々が、お手軽に楽しめるのだ！

●サンソフト●'96年2月発売●8,900円●テーブル●全年齢推奨

7種類のゲームが入ってとってもお得

将棋、囲碁、麻雀、連珠、プレイス、バックギャモン、チェスの7種類のゲームが詰まった、超お買い得ソフトが登場する。コンピュータの思考レベルやルールを自由に設定できるので弱い人も安心だし、腕に覚えのある人には「達人モード」が用意されているので、あらゆるニーズに応えられるだろう。

先に石を5連並べたほうが勝ち。コンピュータの強さは10段階ある。

1荘1勝負の4人打ち麻雀。細かいルールの設定も可能なので、ローカルルールにも対応できるぞ。

チェスである。ヒントを出してもらうこともできるので、知らない人はこれを機に覚えてみてはどうかな？

視点の変更ができる

達人戦モードでは七福神が相手してくれるぞ。強い！

六枚落ちまでの駒落ちの設定はもちろんのこと、持ち時間や一手時間の設定までできる。

盤のサイズ（マスの数）は3種類から選べる。9×9なら短時間でできる。

駒を目的地に導くゲーム、「バックギャモン」。なかなか奥が深いぞ。

プレイスとは、いわゆるひとつのオセロだ。石の色が見慣れた白と黒じゃないから、なんとなく落ちつかないが……。

七福神が相手だ

大冒険 ～セント・エルモスの奇跡～

完成度 70%

世界の海を旅するにはお金がかかるぞ。ショーバイ、ショーバイ。

●パイ●'96年春発売予定●6,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

1480年、海洋冒険時代を舞台に、航海中行方不明になってしまった父親を捜し出すため、帆船で世界中を旅するRPG。

途中で立ち寄ることになる各地の港では、冒険の資金を稼ぐために特産品の売買をするのだ。海上では海賊に襲われることもあり、船団どうしのシミュレーションバトルのあとには、ボスとの一騎討ちが待っている。また、コロンブスなどの実在した人物も登場するらしい。

ストーリー中に挿入される美しいビジュアルが、物語を盛り上げてくれるぞ。

主人公のステータス画面。航海や海戦といった、通常のRPGには見られないパラメータが存在する。

見知らぬ海を旅していれば、新発見があるのは当然のこと。これは異国の港を見つけたところだ。

貿易によって、旅の資金を稼ぐ。世界各地の港町で、珍しい品々を売り買いしよう。

オートマッピングだ！

一度行ったことがある場所は、オートマッピングで記録される。まさに親切設計なのだ。

新作ハミダシ情報

年末年始の新作ラッシュまっただなか。1996年のスタートと時期を同じくして、ラインナップに名を連ねたソフトを紹介していこう。

光栄が、人気の歴史シミュレーションシリーズ「三國志英傑伝」のリリースを発表した。今回はゲーム中に使用されるCG画面を公開するぞ。

またまた光栄から。競馬シミュレーションの第2弾「ウイニングポスト2」。レースシーンが刷新されるなど、さまざまな改良を受けている。

アスキーのタイトル「囲碁」。実力に合わせた対局が可能だ。

もう1つ光栄から。経営シミュレーション「エアーマネジメント'96」が発表された。

OCCの「ホラーツアー」。画面、登場キャラクターは3Dグラフィックだ。

セガとビクターが組んだ「おまかせ退魔業」。ゲーム中のヒロイン達が現実のアイドルに!?

ソフトバンクゲーム雑誌共通アンケート (モニター募集付)

いつも弊誌をご愛読いただきまして、ありがとうございます。
このたびソフトバンクゲーム雑誌４誌(Theｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ、SEGA SATURN MAGAZINE ,THE PLAYSTATION、ｱｰｹｰﾄﾞｹﾞｰﾑMagazine)では、より良い誌面作りの資料とさせていただくために、共通読者アンケートを実施させていただきます。

アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、
① SEGA SATURN本体 5名
② PlayStation本体 5名
のモニターを10名の方にお願いします。
なおアンケートのしめ切りは１月末日消印有効です。ご協力のほどよろしくお願いいたします。

Q1 現在ｹﾞｰﾑ機を持っていますか(複数)

1. ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ
2. ﾌｧﾐｺﾝ
3. ｹﾞｰﾑﾎﾞｰｲ
4. ﾊﾞｰﾁｬﾙﾎﾞｰｲ
5. ｾｶﾞｻﾀｰﾝ
6. ﾒｶﾞﾄﾞﾗｲﾌﾞ
7. ﾒｶﾞCD
8. ﾌﾟﾚｲｽﾃｰｼｮﾝ
9. PCｴﾝｼﾞﾝ
10. 3DO
11. NEO GEO
12. その他

Q2 欲しいｹﾞｰﾑ機は何ですか

1. ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ
2. ﾌｧﾐｺﾝ
3. ｹﾞｰﾑﾎﾞｰｲ
4. ﾊﾞｰﾁｬﾙﾎﾞｰｲ
5. NINTENDO64(任天堂64ﾋﾞｯﾄ機)
6. ｾｶﾞ(V/ﾊｲ)ｻﾀｰﾝ
7. ﾒｶﾞCD
8. ﾒｶﾞﾄﾞﾗｲﾌﾞ
9. GAME GEAR
10. ﾌﾟﾚｲｽﾃｰｼｮﾝ
11. PCｴﾝｼﾞﾝｼﾘｰｽﾞ
12. 3DO
13. ﾈｵ･ｼﾞｵ
14. ﾊﾞﾝﾀﾞｲPippin
15. その他)

Q3 いつごろ買う予定ですか

機種　　平成　　年　　月頃

Q4 どうしてそのｹﾞｰﾑ機を欲しいのですか

1. ｹﾞｰﾑ機が安いから
2. ｿﾌﾄが安いから
3. やりたいｿﾌﾄがあるから
4. ｿﾌﾄの種類が多いから
5. 友達が持っているから
6. 今までそのﾒｰｶｰのｹﾞｰﾑ機を使っていたから
7. 広告でよく見るから
8. その他

Q5 あなたのｹﾞｰﾑ歴はどの位ですか

1. ６ヶ月未満
2. １年未満
3. １年～３年
4. ４年～５年
5. ５年～８年
6. ８年～１０年
7. １０年以上

Q6 よく読むゲームの本は何ですか(３誌まで)

1. Theｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ
2. SEGA SATURN MAGAZINE
3. THE PLAYSTATION
4. ｱｰｹｰﾄﾞｹﾞｰﾑMagazine
5. ﾌｧﾐﾘｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾏｶﾞｼﾞﾝ
6. ﾌｧﾐｺﾝ通信
7. HipponSuper!
8. 覇王
9. Vｼﾞｬﾝﾌﾟ
10. じゅげむ
11. ﾏﾙ勝ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ
12. 電撃ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ
13. 電撃ﾌﾟﾚｲｽﾃｰｼｮﾝ
14. SUTARN FAN
15. PlayStationMagazine
16. Hyperﾌﾟﾚｲｽﾃｰｼｮﾝ
17. Game Walker
18. LOG-IN
19. ｺﾝﾌﾟﾃｨｰｸ
20. GAMEST
21. ﾌﾟﾚｲｽﾃｰｼｮﾝ通信
22. ｻﾀｰﾝ通信
23. その他

Q7 その本を読んでいる理由はなぜですか。Q6の雑誌の中から番号を選び、雑誌ごとに下記から理由を記入して下さい(複数))

a. ひとつのｹﾞｰﾑ機の情報が詳しく紹介されているから
b. 複数のｹﾞｰﾑ機の情報が幅広く紹介されているから
c. ﾋﾞｯｸﾞﾀｲﾄﾙが多ﾍﾟｰｼﾞ紹介されているから
d. 紹介されているｿﾌﾄの数が多いから
e. ｹﾞｰﾑ情報が中心の本だから
f. ｹﾞｰﾑ情報以外の記事が面白いから
g. 画面写真が多くのっているから
h. 付録に魅力があるから
i. その他

Q1
Q2
Q3 機種 平成 年 月頃
Q4
Q5
Q6
Q7 雑誌番号 理由記号
－
－
－
Q8
Q9
Q10
Q11
Q12
Q13
Q14
Q15
Q16 約 円
Q17
Q18
Q19
Q20
Q21
Q22
Q23
Q24 約 円
Q25

ご協力ありがとうございました

Q8　ｹﾞｰﾑｿﾌﾄを買うとき、一番参考にする雑誌をQ6の雑誌の中から選んで下さい。

Q9　ｹﾞｰﾑｿﾌﾄを買うとき、一番参考になるのはどんな内容の雑誌ですか

1. いろいろなｹﾞｰﾑ機(ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝとｻﾀｰﾝとか)のｹﾞｰﾑｿﾌﾄ情報が幅広くのっている雑誌
2. 一つのｹﾞｰﾑ機だけのｹﾞｰﾑｿﾌﾄ情報がくわしくのっている雑誌
3. ﾋﾞｯｸﾞﾀｲﾄﾙ(話題作)の紹介ﾍﾟｰｼﾞが多い雑誌
4. ｿﾌﾄの画面写真がたくさんのっている雑誌
5. ｹﾞｰﾑｿﾌﾄの紹介･攻略記事が多くのっている雑誌
6. その他

Q10　購入したｹﾞｰﾑｿﾌﾄで遊ぶ時(攻略方法･裏ﾜｻﾞなど)、もっとも役に立つ雑誌は何ですか。Q6の雑誌の中から選んで下さい。

Q11　ｹﾞｰﾑｿﾌﾄを購入する時、何を参考にしますか

1. ｹﾞｰﾑ誌の記事
2. ｹﾞｰﾑ誌の広告
3. ｹﾞｰﾑ誌以外の記事
4. ｹﾞｰﾑ誌以外の広告
5. ﾃﾚﾋﾞｺﾏｰｼｬﾙ
6. お店のﾊﾟﾝﾌﾚｯﾄ
7. お店の人の意見･評判
8. 友人、知人の意見･評判
9. 実際にｹﾞｰﾑで遊んでみた感じ
10. ｲﾍﾞﾝﾄ･展示会
11. その他

Q12　買いたいｹﾞｰﾑｿﾌﾄをえらぶｷｯｶｹは何ですか(３つまで)

1. ｹﾞｰﾑ誌の記事が多いから
2. ｹﾞｰﾑ誌の広告が多いから
3. ｹﾞｰﾑ誌の広告が目立つから(付録など)
4. 友人にすすめられるから
5. 好きなﾒｰｶｰのｹﾞｰﾑだから
6. 好きなｼﾞｬﾝﾙのｹﾞｰﾑだから
7. 評判が高いから
8. 値段が安いから
9. ｷｬﾗｸﾀｰが好きだから
10. 前のｼﾘｰｽﾞをやっているから
11. ﾋﾞｯｸﾞﾀｲﾄﾙだから
12. 店頭ﾃﾞﾓ
13. その他

Q13　これから買おうとしているｹﾞｰﾑｿﾌﾄのｼﾞｬﾝﾙは何ですか

1. ﾛｰﾙﾌﾟﾚｲﾝｸﾞ
2. ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ
3. ｱｸｼｮﾝ
4. 格闘ｹﾞｰﾑ
5. ｽﾎﾟｰﾂ
6. ﾊﾟﾁﾝｺ･麻雀
7. ﾚｰｼﾝｸﾞ
8. ﾊﾟｽﾞﾙ
9. ｱﾀﾞﾙﾄ
10. ｼｭｰﾃｨﾝｸﾞ
11. ｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ
12. その他

Q14　あなたはｹﾞｰﾑｿﾌﾄを買うのはいつ頃ですか

1. 発売日
2. 発売後2週間くらい
3. 発売後1ヶ月くらい
4. 発売後3ヶ月くらい
5. 発売後6ヶ月くらい
6. 発売後1年以上
7. 中古で買う

Q15　半年間に、何本くらいのｿﾌﾄを買いましたか

1. 1本
2. 3本
3. 5本
4. 7本
5. 10本
6. 15本以上

Q16　ｹﾞｰﾑｿﾌﾄで使う金額は１ヶ月でどの位ですか

約　　　　　　　　　　円

Q17　ｹﾞｰﾑ雑誌の付録では何が一番好きですか

1. 攻略本
2. ﾎﾟｽﾀｰ
3. ｼｰﾙ
4. ｹﾞｰﾑの体験版
5. 新聞
6. 下敷き
7. ﾏﾝｶﾞ
8. その他

Q18　あなたは本誌をとっておきますか

1. 読み終わったらすてる
2. 次の本がでるまでとっておく
3. 一ヶ月くらいとっておく
4. 3ヶ月くらいとっておく
5. 半年くらいとっておく
6. 1年くらいとっておく
7. 1年以上とっておく

Q19　本誌をとっておくのはどうしてですか

1. 今後、ｹﾞｰﾑｿﾌﾄを買う参考にするため
2. 遊んでるｹﾞｰﾑの攻略本として使えるから
3. 紹介されているｹﾞｰﾑｿﾌﾄの数が多いため
4. 遊んでいるｹﾞｰﾑ好きな記事がのっていたから
5. その他

Q20　本誌のよい所はどこですか

1. 紹介されているｹﾞｰﾑｿﾌﾄの数が多い
2. ｿﾌﾄ1本あたりの紹介ﾍﾟｰｼﾞが多い
3. 特集がおもしろい
4. 付録がよい
5. 値段が安い
6. 新作ｿﾌﾄの紹介がはやい
7. ﾋﾞｯｸﾞﾀｲﾄﾙ(話題作)が多ﾍﾟｰｼﾞ紹介されている
8. 表紙がよい
9. 評価記事の信頼性が高い
10. 全体的に読みやすい
11. 画面写真が他誌より多い
12. その他

Q21　本誌を買う目的は何ですか

1. ｹﾞｰﾑｿﾌﾄを買う参考にするため
2. 今遊んでいるｹﾞｰﾑｿﾌﾄの攻略方法･裏ﾜｻﾞを知るため
3. 今遊んでいるｹﾞｰﾑ機のいろいろな情報を知るため
4. 付録がほしいから
5. 友人が読んでいるから
6. その他

Q22　本誌は(１冊あたり)何人くらいの人が見てますか

1. 自分だけ
2. 2～3人
3. 3～5人
4. 5～8人
5. 10人以上
6. 20人以上

Q23　ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄﾊﾟｰｸ(ｹﾞｰﾑｾﾝﾀｰ)にはよく行きますか

1. 週に1回
2. 週に2回
3. 週に3回
4. 週に4回
5. 週に５回以上
6. 行かない

Q24　ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄﾊﾟｰｸ(ｹﾞｰﾑｾﾝﾀｰ)に1回行くと、いくらくらい使いますか

約　　　　　　　　　　円

Q25　ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄﾊﾟｰｸ(ｹﾞｰﾑｾﾝﾀｰ)にはだれと行きますか

1. 一人
2. 友人
3. 家族
4. 恋人
5. 10人以上
6. 20人以上
7. 30人以上

ご協力ありがとうございました

郵便はがき

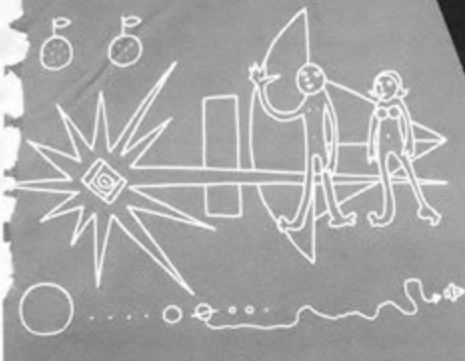
50円切手を貼って下さい

103-00
161

東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
住友不動産浜町ﾋﾞﾙ

ソフトバンク株式会社
出版事業部　広告局

SEGA SATURN MAGAZINE
ｱﾝｹｰﾄ　係行

フリガナ	年齢	性別
お名前		男・女
ご住所　〒 TEL		
勤務先名 (学校名)		
希望ﾓﾆﾀｰ番号		

USER'S VOICE TRANSPORT

Voyager ボイジャー

THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR : pana

……そうして今年も終ってしまうのね。と感傷に浸ってるうちに除夜の鐘。いつもだと、そろそろスキー計画でウキウキするアタシですが、今冬は行けない理由があるの。それは……。

兄者と暮して、はや1年。とうとう恐れていた事態が起こった。灯油が切れたのだ。もうファンヒーターが使えない。ストーブだって使えない。まだ寒い日は続くのに……。今時こんな貧しい兄妹の話がどこにあるというのか。もしも、この話よりもっとすごい貧乏暮しを送っている方、いたらぜひご一報ください。

(茨城県・臓水・17歳)

うう、昭和枯れススキ(古い)のようなお2人。というワケで、今月のテーマ募集は〝貧乏自慢〟。パンの耳で暮す人から、おこづかい使い果たして月末までひもじい思いをしてる小学生のみなさんまで、幅広いみじめ体験談をお待ちしてまーす。

で、ちょっと心温まるお話。

今年の10月29日にやっと私もサターンを買うことができた。さっそくゆっくりとゲームを楽しもうとしたが、村で次世代機を持っているのは私だけだったので、村のほとんどのガキ(30人近く)が集まった。おかげで私は少しもプレイできなかった。まるでテレビがまだ普及していない昭和30年代のようだ。だがバスは1日3回来る。

(群馬県多野郡中里村・666・15歳)

最後のフォローがまた泣かせます。一躍村の英雄になったってトコかしら。ソフト1つ買うのも大変そうだけど、応援してるわ。

panaさんはサターンと同じ11月22日生まれのダンナがいるということだが、まだまだ甘い/ 僕の親は2人とも11月22日生まれです。どーだ、まいったか。

(奈良県・みみたれ・17歳)

ははー、おみそれいたしやした。それってすんごい運命共同体よね。好不調、上機嫌、不機嫌のバイオリズムもやっぱり同じなのかしら……。ところでそういうキミは何月生まれなのかしら……?

それは突然起こった。僕と友人とその弟でゲームをしていたら、友人の弟が突然サターンのopenボタンを押しやがった。すると中から高速で回転するCDが出て来たのだ。そしてCDの裏を見たら無数のキズが!! すぐに再生してみたが、スケルトンTとの会話が出なくなっていた。しかも次の日、机の上から誤ってサターンを落としてしまい、サターン本体も天国に逝ってしまったのでした。

(新潟県・ちっちゃなきょじん・19歳)

あーあ。……ともう、それしか言いようがありません。とりあえず図書券でおなぐさめします。

先日、「バーチャファイターリミックス」をやっていたら、突然〝CHALLENGER COMES〟の表示が……。「おおっ?」と思ったら、うちの犬が2Pコントローラをふんづけただけだった。

(埼玉県・庄和アキラ・18歳)

このほほえましさがたまらない。というわけで本人のイラスト付き。あら、もうお時間ですのね。さて、年賀状書かなきゃ……。じゃーねー。

東京都・Karya
いやーん、このハガキすてきーッ/ というワケで、画廊あてのアニキを無理やりもらってきました。このテカテカ感が……♥

広島県・こんぶ
SARAH BRYANT
アタシは格闘技では柔道とおすもうが好き。後者は女人禁制だからダメか。

ラウさん・チェンさん in Hong Kong

●香港に出張に行って来ました、2週間。仕事だし、女1人でゲームセンターに入る勇気ないし、ホテル暮しでテレビゲームなんて問題外。正直つらかった。それに取引先の人の名前に、やたらとラウさんや、チェンさんが多かったので(たぶん気のせいだとは思うが)、名刺をもらうたび「うー、バーチャやりたいー」と手が震えてました。香港の人って、シンディとかエイミとか、ヨーロッパ風の名前で取引するので、パイちゃんに会えず残念./

(大阪府・キサワーカー・27歳)

──風体もあんなんだったら楽しいのにね(なワケないって)。

侃々諤々
KANKAN GAKUGAKU

今回のテーマ
ロープレはRPGを超えられるか？2

ぜひともサターンで発展してほしいロールプレイングゲームというジャンル。というワケで、ファン達は今回も愛の喝！　を与えてくれました。

●前回の「ロープレはRPGを超えられるか!?」を読んで少し悲しかったのは、大部分がセガはRPGが作れないという意見だったことです。メガドライブ（以下MD）からのセガユーザーなら、セガにも「ファンタシースター」シリーズや「シャイニング＆ザ・ダクネス」などの正統RPGがあったのを忘れてはいけないと思います。セガにも正統で面白いRPGは作れます。ポリゴンを使わなくていいから、シナリオに力を入れ、物語とキャラクターでゲームを引っ張るようなRPGをサターンでプレイしたい。
（福井県・POR・27歳）

●みんな「ドラゴンクエスト（以下DQ）」や「ファイナルファンタジー（以下FF）」が絶対だと思いこみすぎてないか？　かつてカプコンがストⅡシリーズで格闘ゲームの頂点を極めたと思われていた時代、セガは「バーチャファイター」で新しい流れを創り上げた。セガとはそんな会社だ。結論を出すのはまだ早すぎる。
　もうひとつ、なぜ〝ロープレ〟と言わなければならないのかを理解していない人が多いようだが、〝ロールプレイング〟という言葉は登録商標なので、勝手に商品に使えないのです。（東京都・UG.）

――おっしゃる通りです。

●RPGは回を重ねるごとに知名度も高くなり真価を発揮してくるように思う。サターンもMD時代の資産を無駄にしてほしくない。セガのロープレは見せる技術力は天下一なのだが、シナリオやイベントなどロープレの核となる部分が弱い。家庭用のロープレにアーケード感覚の作りでは困る。これまでのノウハウを生かしつつ、新しさもあるロープレが望まれるのではないかと思う。DQ、FF、メガテンなども、ファミコンからの実績があることにもっと注目してほしい。（三重県・下森稔）

●サターンのロープレにおける最大の弱点は短いことだと思います。特にSFCユーザーは、初回プレイ時間が30～40時間以上という長編RPGに慣れていて、その半分位の時間で終るロープレには物足りなさを感じるのでしょう。言ってみれば、DQ、FF等は長編小説、サターンのロープレは短編小説ですね。長ければそれに見合う大がかりなストーリー展開もできます。人物描写等の細かい部分はなかなか行き届いていると思うので、これからはぜひ長編を作ってください。サターンのロープレはまだまだ本数が少ないし、これからに期待大！　ってところかな。せっかく〝ロープレ王国〟宣言してくださったんだから、頑張ってほしいと思います。
（千葉県・元SFCユーザー）

●私はパソコン黎明期からRPGをやってます。ウィザードリィにしろウルティマにしろ、いつのまにか固定観念に縛られ、新機軸RPGについていけないのも事実。
　さて、12月号ではセガのRPGについて、いろいろな意見がありましたね。一連のタイトルをやってみて、何だかんだ言ってもシャイニングはゼルダもどき、レイアースはファンねらい、結局よかったのはリグロードくらいだったと思います。プレイステーション（以下PS）も持っているので、RPGと名の付くものは一通りやってみま

いいたい放題

ぱずるだま発売でショック！

●全国の皆様はさぞかしバーチャ2発売で沸き立つ中、その陰で肩を震わせて泣いていたサターンユーザーもおったのですじゃ！　何って、そりゃあーた、コナミから発売される「ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま」でんがな！　あたしゃーね、これでもぱずるだまは3度のメシより大好きで、それでゲーセン台に数えきれない程のコインを投入したんでゲスよ！　それがあーた、いくら待ってもサターンで出ないから、つい我慢できなくなって買っちゃったんですよ、PSを。これで我が家でも好きなだけぱずるだまができるぜいっと思ってたら、サタマガ12月号にコナミの広告が……。しくしく……。いろいろなゲームがサターンとPSで交互に発売される限り、こーゆー悲劇が繰り返されるんでしょーね。（静岡県・鈴木伸俊・33歳）

――待てば海路の日和あり。果報は寝て待ってトコですかね。残り物には福がある……と、コレは違うか。

セガール　アンソニー　バザールでござーる
SEGA　SONY　NEC

セガール、アンソニーに続いてバザールでござーるがデビューするらしい。
（埼玉県・T・I）

祝・速攻移植決定！

●「ファイティングバイパーズ」と「バーチャロン」がアーケードで発表されたばかりなのにサターンに移植決定!!　すごいよー！　さすがセガ！　今から金を貯めておこう、みんな!!
（兵庫県・タマネギくん・13歳）

お母さんは怒っている

●待望の「プリンセスメーカー２」発売！　さすが元祖育てゲーだけあって面白い。だが、この内容で〝全年齢〟推奨というのが納得できない!!　下着姿や裸、飲酒、喫煙で他のゲームが18歳以上やX指定になっていたのに……。だって、飲酒、酒場でのバイト、アブナイ行為、半裸状態のグラフィックがあるんですよ。プリメ２が基準になるのなら、今後発売されるソフトのほとんどは制限を受けないはずだ！　もうちょっと基準を明確にしてほしい。（宮城県・蓬田晴美・34歳）

――そんなコト言うのは男の人かと思ったら、女の人だったんですね。さすがはプリメ（？）。

もっと！　オリジナル

●アーケードにも他機種にも出ていないサターンオリジナルのポリゴン格闘ってやりたくありません？　PSにはすでにそういうゲームが3つもあるのにサターンにはバーチャだけ、淋しい……。「闘神伝S」も作ったことだし、セガならできると思うけど。個人的には「リグロードサーガ」のキャラで作ってくれると嬉しい。
（埼玉県・サルバーンチ・18歳）

――それだったら、この件に関してみんなでいろいろ語ってみよう！　というわけで、移植作品への思いも絡めて次回のテーマ募集です。

侃々諤々
今回のテーマは
「もっと！　オリジナル」

サターンのソフトラインナップにはアーケードやパソコン、他機種からの移植モノが多いし、移植希望のはがきも多数編集部に届いている。そこで次回は移植大歓迎派と、もっとオリジナル作品を生み出さんかというオリジナル応援派の意見を募ってみたい。

埼玉県・T.I(18)　●SATURN噂の真相●「RPGツクール」が移植されないのは「ロープレツクール」にしなけれ

したが、やはりビジュアルが先に行っていたり、着眼点はいいのにそれに固執するあまり、全体のバランスが崩れていたりしてます。でもメーカーも〝これでいいんだ〟で終ってほしくない。とにかくサターンもPSも現段階ではRPGは中身がない。バーチャで言えば、テクスチャマッピングはしっかりしてるのに、ポリゴン欠けがあるぞ！　ってのと同じです。

またセガ独自の路線を希望するユーザーも多いようですが、SFCに慣れ親しんできたユーザーがふり向いてくれるソフトの存在も大事にするべきだと思います。

（鳥取県・岩田哲一・25歳）

●確かにセガのRPGにおいて、これぞ超大作と言える作品は他機種に比べて少ないのは事実。俗に言う〝セガ系ロープレ〟という言葉もあまり好ましくない表現として使われたりする。だが「リグロードサーガ」や「シャイニング・ウィズダム」など、システムが高く評価されたが反響がいまひとつだった作品は決してあれで終ったわけではない。なぜならセガは常にユーザーの声を聞いてくれるメーカーだからだ。ユーザーの厳しい意見を聞き、また一歩いい作品に近づいてくれればと思う。セガ系ロープレという言葉がいつかきっと最高の褒め言葉になる日が来ると信じてみんなでサターンのRPGを盛り上げていければ最高だと思う。　（滋賀県・久田樹・19歳）

作れるもんなら作ってみ！

富山県・杉本ヌメッツ(17)

な、なんだ〜これは。作ってみとは言ったものの……やりたい？

塡星劇場（てんせいげきじょう）

埼玉県・永沼純也(22)

ううっパイにこんな暗い過去があったなんて。たまにはウマイもん食わせてやれや。

岩手県・銭蛙

そういえば学校の美術室に、ポリゴンビーナスっていなかった？　画でできた彫像。

福岡県・セタサターン(13)

新米パパ奮闘記

この男にはいくつもの秘められたドラマを感じる……の、みんな？　CG集が楽しみだ。

ゲーム・くらしの知恵

〈さみしいクリスマスに捧ぐ〉

●クリスマスソングの定番WHAM！の「ラストクリスマス」をオプション画面でピッチを４段階上げてプレイしてみましょう。声が女の子バージョンに改造されます。クリスマスで悲哀を味わったすべての女の子サターンユーザーに捧げます。

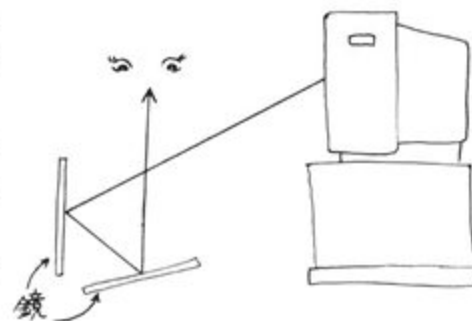
（長崎県・テトリスト）

――こんなんでなぐさめになるんかいな……。

〈「レイヤーセクション」をアーケードモードでプレイする法〉

●テレビを横においたままでアーケードモードにする方法。大きめの鏡２枚を用意して、下図のようにセッティングすればOK。鏡の角度の調整が少し大変ですけど……。

（絵と文：神奈川県・MEG・25歳）

――女性ならではの知恵っすね。男子はお母さんに鏡借りてお試しを。

サターン川柳

来年の書初めはサターン川柳なんていかが？　でもそれを編集部に送ってきちゃダメだぞ。

七不思議　バーチャ強いぞ　女連れ

詠み人　孤独ゲーマー

東京都・ターザム鈴木(22)

（分析）このところヒクツなはがきが目立つぞ、キミ……。

サターンよ　ポリゴンよりも　処理速度

詠み人　青紫式部

広島県・ベータロメオ(14)

（解説）ポリゴン博士も時代の流れとともに引退してしまったし……。

月２回　多少の○○は　認めよう

詠み人　編集者一同

山口県・四郎正満・22歳

（問題）○の中に適当な文字を埋めよ。海より深く反省……。

新コーナー!? こだわりのイッピン

●サターン発売初期の何もない時代にとりあえず手にした人も多いと思うけど、アタシは最初からねらって買いました。それは「ワンチャイ」……。VFよりも先にサターンにセットし、粗々しいデモ画面にめまいを感じながらも、ああコレが次世代なの？　と恐ろしい感慨に浸った思い出のイッピンなのでございます。何しろ編集部内でこれをクリアした(最後までプレイした)のはアタシだけというイワクつき。でも、まあ、結構楽しかったワケよ、それなりに。(by pana)

――突然ですが、あなたがこだわりを感じるサターンソフトにまつわる想い、思い出を語ってみませんか？　これをキッカケに誰かがそのソフトに手を伸ばす事を祈って……。もちろんメジャー、マイナー問いません。

ばいけないのがいやだかららしい（群馬県・名前がないよー）

したが、やはりビジュアルが先に行っていたり、着眼点はいいのにそれに固執するあまり、全体のバランスが崩れていたりしてます。でもメーカーも〝これでいいんだ〟で終ってほしくない。とにかくサターンもPSも現段階ではRPGは中身がない。バーチャで言えば、テクスチャマッピングはしっかりしてるのに、ポリゴン欠けがあるぞ〆 ってのと同じです。

またセガ独自の路線を希望するユーザーも多いようですが、SFCに慣れ親しんできたユーザーがふり向いてくれるソフトの存在も大事にするべきだと思います。

（鳥取県・岩田哲一・25歳）

●確かにセガのRPGにおいて、これぞ超大作と言える作品は他機種に比べて少ないのは事実。俗に言う〝セガ系ロープレ〟という言葉もあまり好ましくない表現として使われたりする。だが「リグロードサーガ」や「シャイニング・ウィズダム」など、システムが高く評価されたが反響がいまひとつだった作品は決してあれで終ったわけではない。なぜならセガは常にユーザーの声を聞いてくれるメーカーだからだ。ユーザーの厳しい意見を聞き、また一歩いい作品に近づいてくれればと思う。セガ系ロープレという言葉がいつかきっと最高の褒め言葉になる日が来ると信じてみんなでサターンのRPGを盛り上げていければ最高だと思う。 （滋賀県・久田樹・19歳）

作れるもんなら作ってみ！

富山県・杉本ヌメッツ(17)

な、なんだ〜これは。作ってみとは言ったものの……やりたい？

福岡県・セタサターン(13)

この男にはいくつもの秘められたドラマを感じる……の、みんな？ CG集が楽しみだ。

埼玉県・永沼純也(22)

うううっパイにこんな暗い過去があったなんて。たまにはウマイもん食わせてやれや。

岩手県・銭蛙

そういえば学校の美術室に、ポリゴンビーナスっていなかった？ 画でできた影像。

ゲーム・くらしの知恵

〈さみしいクリスマスに捧ぐ〉

●クリスマスソングの定番WHAM〆の「ラストクリスマス」をオプション画面でピッチを４段階上げてプレイしてみましょう。声が女の子バージョンに改造されます。クリスマスで悲哀を味わったすべての女の子サターンユーザーに捧げます。

（長崎県・テトリスト）

——こんなんでなぐさめになるんかいな……。

〈「レイヤーセクション」をアーケードモードでプレイする法〉

●テレビを横においたままでアーケードモードにする方法。大きめの鏡２枚を用意して、下図のようにセッティングすればOK。鏡の角度の調整が少し大変ですけど……。

（絵と文：神奈川県・MEG・25歳）

—女性ならではの知恵っすね。男子はお母さんに鏡借りてお試しを。

サターン川柳

来年の書初めはサターン川柳なんていかが？ でもそれを編集部に送ってきちゃダメだぞ。

月２回 多少の○○は認めよう

詠み人 編集者一同

山口県・四郎正満・22歳

（問題）○の中に適当な文字を埋めよ。海より深く反省……。

サターンよ ポリゴンよりも処理速度

詠み人 青紫式部

広島県・ベータロメオ(14)

（解説）ポリゴン博士も時代の流れとともに引退してしまったし……。

七不思議 バーチャ強いぞ 女連れ

詠み人・孤独ゲーマー

東京都・ターザム鈴木(22)

（分析）このところヒクツなはがきが目立つぞ、キミ……。

新コーナー!? こだわりのイッピン

●サターン発売初期の何もない時代にとりあえず手にした人も多いと思うけど、アタシは最初からねらって買いました。それは「ワンチャイ」……。VFよりも先にサターンにセットし、粗々しいデモ画面にめまいを感じながらも、ああコレが次世代なの？ と恐ろしい感慨に浸った思い出のイッピンなのでございます。何しろ編集部内でこれをクリアした(最後までプレイした)のはアタシだけというイワクつき。でも、まあ、結構楽しかったワケよ、それなりに。(by pana)

——突然ですが、あなたがこだわりを感じるサターンソフトにまつわる想い、思い出を語ってみませんか？ これをキッカケに誰かがそのソフトに手を伸ばす事を祈って……。もちろんメジャー、マイナー問いません。

ばいけないのがいやだからららしい（群馬県・名前がないよー）

●このポーズ、どう見たってう○ちんぐスタイル……。しかも場所が場所だから野○○！　うーん、ぶわ！
（埼玉県・「デーモン・ヒル」宅急便）
――食事中のみなさん、ごめんなさい。

12月号P.60

おはしたなやウルヴァリアン

も……もう
ちょっと……

ナイスポォズでぇす

●僕はついにバーチャスティックを買った。しかしこれが悲劇の始まりだった。あまりの使いづらさに絶句した僕は自転車のカゴにそれを乗せて中古に出そうとした。しかし「レバーがイカれてますね。これでは買い取りできません」との答え。呆然としながら行きつけのゲーセンに行ってみると数日前に閉店していた。さらに帰る途中の坂道ですっ転んだ。僕は泣きたくなった。（千葉県・MEGA壱号）
――木人というよりは、単なるみじめ……。もう運気回復した？

俺のサターン

イブサターン

クリスマス・イブにサンタさんにもらうサターン。このサターンが1年間で一番売れる。（埼玉県・カクカク・ラファール）――去年のサンタは今年のサンタがうらやましい……。

ボムサターン

「ボンバーマンSS」をセットすると一定の確率で爆発するロシアンなサターン。（静岡県・理不尽丁・22歳）――初期ロットに多くみられる……とか続きそう。

ガセサターン

サターンによく似ているが、よく見たらホン○ン製のワンダーメガ！（秋田県・佐々木主税・23歳）――決して当方のミスによる誤植ではありません。ああ、神経過敏……。

ふてきな奥さん&予備軍

恐るべきお子サマ特集

♥バーチャにハマったダンナに負けてサターンを購入し、キッチンゲーマーと化した私の最大のライバルは5歳になる娘。彼女はゲーセン通いのダンナにひっつき、「バーチャ！　バーチャ！」と歓喜の連呼。我が家でも対戦で武者修行の日々。ハメ技でしごきまくるダンナの攻撃にも耐え、今ではジャッキーを使ってバックナックル、コンボエルボー、ジャンピングニースタンプを駆使する彼女に私は全然勝てません……。でも、ぷよ通のスケルトンTがピンチで首を回すのを見て「あれじゃあお茶飲めないねえ……」とつぶやく娘が私はとても好きです。
（新潟県・川柳清佳・26歳）

♥私は妊婦のパイ使いです。しかしまだ初段しか出せない私は不運にも2カ月前早産しかかり入院。そんな中、アキラ使いの主人が最近パイを使いだし、すんなり7段を出してしまった。悔しすぎる！　私のそんな悲しみを癒すのはお腹の赤ちゃん。たぶんフワフワキックでもしているのでしょう。激しくお腹を蹴ってくるのです。きっとなぐさめのつもりなのね。けど、カゲのダウン攻撃の練習はやめてね。その時はもう、早・産……。
（北海道・パイ・チェン・26歳）
――生まれる時はこれで一発!?

ひとことfrom地球人

◆Vサターンをニセモノと呼ぶのはやめてください。（北海道・I.S.）
◆そろそろ〝袋とじ〟のページが必要だろう。（東京都・T.Y.）
◆もっと「毒」なコメントも読みたいです。（千葉県・R.M.）
◆サターンを落とし、破壊してしまいました。くやしい。（埼玉県・M.O.）
◆何と！　冬は「ボーナス」という名目で出るらしい。（東京都・D.S.）
◆今、家の外は、ふぶいています。（北海道・H.S.）
◆クォヴァディスの発音のしかたがわからなくて予約に行けません。クォの部分がとくに。（埼玉県・M.N.）
◆どっかにオレみたいなPC-Engineから移行してきた人はいないのかなぁ？　この本を見てると、み～んなメガドライバーみたいだよな～。（東京都・T.Y.）

INFORMATION

土星人の環
身のまわりのバカっ話や、怒った、感動した話など、なんでもpanaさんにぶちまけましょう。イラストはがき歓迎。

ナイスポォズでぇす
○○に見えてしょーがない！という写真を本誌で発見したらそのシチュエーション描写も添えて教えておくんなまし。

俺のサターン
俺のサターンはこんなサターン。とっぴでオリジナルなネーミングとその定義を書いて送ってちょうだいね。

鎮星画廊
サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。

ふてきな奥さん&予備軍
ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なのでは!?　おはがき待ってます。

塡星劇場
サターンのおバカな4コママンガを考えよう。描き方は鎮星画廊と同様に、黒ペンで大きめの文字で書いてね。

ゲーム・くらしの知恵
あなたのサターンライフをちょっぴり快適にするアイデアを教えてちょうだい。実用性にはあんまりこだわってないっす。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読者やメーカーに誌面を通して届けるコーナーです。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画案も募集しています。サターンをプレイした感想などもどんどんお聞かせください。

サターン川柳
サターンにまつわる現象、感情などを5・7・5（ときには7・7）で詠んでみませんか。詠み名と解説も添えてね。

侃々諤々
ユーザーの本音を、テーマ別「侃々諤々（テーマ名）」、フリー「侃々諤々・いいたい放題」に分けて募集しています。なるべくはがきに簡潔な文章でお願いします。

●VOYAGERへの投稿は……
下記のあてさきにコーナー名を明記してはがきでお送りください。採用者全員（ひとことを除く）に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト（'95年12月末までに発売されたサターンおよびMDソフト）を差し上げます。

12月8日号のゴメンナサイ
12月8日号P.198で「華原朋美テレカ」の提供元がキングレコードとなっていますが、パイオニアLDCの誤りです。12月22日号P.44で「ピクシー・ガーデン」と「サイレントメビウス」のジャケット写真が逆になっていました。それぞれお詫び申し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱
『セガサターンマガジン』編集部「VOYAGER（各コーナー名）」係

Dragon Force Scramble 第4回

ドラゴンフォース情報缶

年末年始いかがお過しでしょうか。カラーページでは久々にゲームシステムの詳しい紹介をやってるぞ。今号もよろしく！

新年を迎えて開発も順調！ 除夜の鐘は家で聞けるといいね……！

このコーナーも本来なら迎えるはずのなかった新年を迎えました。何にせよ新しいのはいいことです。過去は忘れて前向きにいきましょう。というわけでキャラ達からも新年の挨拶をどうぞ。ウェイン「新年おめでとう。今年も僕なりに頑張るのでよろしくお願いします」。ティリス「新年を迎えてまた新たな気持ちで頑張ろうと思います。皆さん温かく見守ってくださいね。あけましておめでとう」。ミカヅキ「謹賀新年」。……何か他には？　ミカヅキ「ない。武士に二言はない」。はあ、そうですか……ふう。

ノルンの語る世界の歴史……………………森の民の口伝集より

―繁栄の時代―

6人の女神の1人であるアステアは、レジェンドラをこよなく愛しました。彼女は神々の姿に似せて3つの種族を作りました。初めに作られたのがエルフ族です。彼らには長き寿命を持たせ、文化の創造と成熟を担わせました。次に人間族が作られました。彼らには短い寿命の代わりに繁殖力を持たせ、古き文化の刷新と、新たなる挑戦を担わせました。そして、最後に獣人を作りました。彼らにはエルフ族と人間族の中庸を与え、両者の調停を担わせました。

＊

アステアは他の5人の女神がハースガルドから去った後もとどまり、レジェンドラは彼女の慈愛を受け、大いに繁栄しました。エルフは調和のうちに文化を育み、人間は未来を切り開き、獣人はその間に立って両者の行きすぎを抑えました。こうしてレジェンドラは、その輝かしい時代を迎えていたのです……。

これは女神アステア様がこの地に降り立った頃の話じゃ。この時代は皆一様にアステア様を敬い、人々は幸せに暮らしていたそうじゃ。そう、マドルクがこの星に来るまではな……。

しんのすけの今週の開発日記

そろそろヤバイか 12/8～12/22

こんにちは。キャラデザイン兼雑用担当のしんのすけです。突然ですがこの場を借りて告白します。

実は昨日、机の上を整理してたら、出てきたんですよネ、スケジュール表。開けたら最悪！　超遅れ！　全っ然作業進んでネェでやんの!!　いろいろ雑用があったからねー。でも、大丈V！　この記事をみんなが読む頃にはちゃんと終わらせているハズ（と思う）っスから……！

あれ？　待てよ？　まだ顔絵何人分か残っていたよなぁ……。イベントビジュアルの追加もあってチェックしないとダメだし、そのための設定も描かなくちゃ（泣）。

旅に出る！　いや止めないでくれ、みんな。ちゃんと帰ってくるよ。

発売日になぁ。

……というわけで、机と自分をつなぐ手錠が少し痛いけど、マイペースでガンバろうと思います。みんなもオーエンしてね。ではまた。

追伸　しんのすけにはげましのお便りを！

キャラ解体新書 その4

私のすべて(?)を見せましょう

ジュノーン編

データ
本名：ジュノーン・ゼル・ニアス
年齢：23歳
身長：63kg
3サイズ：93　59　88
視力：左 1.2　右 1.0
性格：決断力に富む。やや高飛車。
殺し文句：私の邪魔をする者は例え神であろうと斬る！

私の名はジュノーン。先頃、私の父である先代の王が崩御したため王位を継ぐことになった。私は幼い頃からそうなることを前提として父王に厳しく育てられていたが、いざ王となってみるとやはり少々荷が重いなと思っている。というよりは、私自身は戦士でありたいと思うからだろう、城内だとどうも落ちつかないし守られているようで嫌なのだ。自ら戦場に赴き戦うほうが性に合っている。

私は常に強くありたいと思う。他の者に侮られるのは私が最も忌み嫌うことだ。嫌うことだ。だから、いつも仮面をつけている。私の根源的に持つ、そしてあらがえない弱さを隠すために。

ドラゴン・フォース カルトクイズ

今月もキてる問題だらけ。Q5なんて当たったら絶対偉い（なら出すなよ）。

Q1　完成間近(!?)のこのゲーム。開始当初に選べるキャラは何人？
Q2　魔法都市として有名な国は？
Q3　トリスタン国の特産物は？
Q4　ジュノーンの臣下のキリコ。エルフ族出身の彼だが、彼の妹は現在どこの国にいて何という名前？
Q5　全身を黒の鎧で固めているジュノーン。さてこの鎧、兜から何から合わせると全部で何キロになる？

次号予告

次回は1カ月後ということで、ゲーム自体もほぼ完成しているハズ。開発者の断末魔の叫びとともに通常コーナーを楽しくやっていきましょう。みんなの声を聞けばスタッフもきっと元気百倍！　お便りもバンバン紹介する予定。次回もよろしく。

待ち人さん達のお部屋

このコーナーで読者募集してキャラクターを追加しませんか？　チョイ役、悪役でもよいのですが2～5人ほど無理ですか？　ただ要望しただけではダメかと思ったので読者募集キャラ第1号を考案しました。よろしければ使ってください。（茨城県・鬼面兵団さん）

スペースなくて載せられなくてごめん。でも今からはちょっと…。2にでも期待か!?

▼（栃木県・タツローさん）あのなぁ……。このゲーム全年齢推奨モンなんだぞ！

▶（愛媛県・希翠将さん）2人とも麗しくてグッドよん。

パン吉&はっしーの 欲しがりません勝っまでは！

は：こんにちは～、はっしーです。今日は戦闘についてみんなに話したいと思うんだ。いいだろ！　パン吉？
パ：ガハハハ～！　あたぼーヨ!!　やっと俺様の出番がきたか。
は：はいはい、後でゆっくりしゃべらせてあげるから静かにね。「ドラゴン・フォース」の見どころは、なんといっても戦闘だね。なんてったって最大100人対100人のバトルシーンは、見る者を圧倒させる力があるからね！　だけど、ちゃんと戦略性があるんだ！
パ：ガハハハ～！　そのとおり、ちゃんと戦略性があるのだ！　それは……。
は：はいはいお菓子あげるから黙っててね！「ドラゴン・フォース」の登場キャラはみんな技を修得しているのは知っているよネ！　でっ、その技は、ただ発動すればいいってものじゃないんだ！　その時、その場所で有効な技を発動することこそ勝利への近道なんだ！　技には、ある範囲にしか効果ががなかったり、下手をすると自分の部下にダメージを与えるものまであるんだ。回り込んで敵の兵士を囲んでみたり、後退したりして自分の有利な状況を作っていかないといけないんだ！　もちろん、自分の兵士を操作できるわけだから敵の技をよけることだって可能なんだ！
パ：俺様の辞書に「後退」などないのだ!!　我が精鋭なる兵士達よ!!　前進あるのみだ～！
は：はいはい。みなさんは、パン吉みたいに兵士を無駄にすることなく、戦略性をもって戦闘を楽しんでね！　それじゃ!!
パ：グォー、俺様の軍隊がやられていく……!?

お便り&イラスト募集

次回は1カ月後と時間もたっぷり。皆さんからのイラストやお手紙をスタッフ一同首を長くして待ってるからね！　お便りの宛先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部「ドラゴンフォース・スクランブル」係まで。よろしくね！

150万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略

プレイヤーズROOM

そろそろ全陣営でエンディングまで達したという強者が手始めつつある「WA大戦略」の、ユーザーの憩いの場がこのコーナーだ。当社比120%のあふれんばかりの情報が、今回も山盛りに用意されているぞ。

猪野清秀

「WA大戦略」の制作チームに、地中海方面をテーマとした戦略ゲームを作ってほしいと切望する、愛と勇気と希望と脂肪のシミュレーションゲームライター。最近仕事で人対人のプレイをし、あらためて「WA大戦略」に惚れ込んだ模様。発売予定のモデムを使って、通信回線でデータを送れれば楽に対戦できるのに……と夢はふくらむばかりの今日この頃。

目指せ大勝 難関マップパーフェクト攻略 日本編：マタニカウ川の攻勢

作戦時期：1942.9.11～1942.9.30

敵を油断させ、一気に司令部を狙え！

このマップの第一のポイントは、急激に登場ユニット数を増やさないこと。少しずつユニット数を増やしていくと敵第5海兵連隊は、始めから多数のユニットがいる青葉隊のほうが強敵だと思いこみ(あるいはプレイヤーの軍が弱小だと油断し)、かなりの数の砲兵をマップ右側に移動しはじめる。

次に、自軍の戦力の中で重巡や軽空母を持っている場合はそれを出撃させ、同時に空母に搭載できる97艦攻や99艦爆などの航空機も用いて、第5海兵連隊の司令部を一気に叩く。戦闘機は零戦の1ユニットもあれば十分だろう。またこの時、97重爆を二式大艇に進化させておくと非常に楽。爆撃力はあるし、港でも補給できる優れものだ。陸上戦力は自軍司令部に突入されないよう、守りの戦力を置くだけでOK。配置しだいでは、97式中戦車1台ですむ。

爆撃を繰り返せば、第5海兵師団の司令部はすぐに落ちる。後は歩兵などの陸上ユニットを数個配置し、空港を占領しつつ前進させる。陸からの侵攻は青葉隊に任せてしまえば、第1海兵連隊の司令部も、プレイヤー側は航空攻撃と艦砲射撃を行なうだけで、楽々と陥落させられるハズだ。

勝利条件

大勝	15ターン以内に敵全司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

作戦地図

最初は陸上ユニットはあまり配置する必要はない。写真の位置に97式中戦車を置けばOK。

作戦がうまくいけば、第5海兵連隊の砲兵は次々と青葉隊のほうに向かっていくのだ。

強力な爆撃力を持つ二式飛行艇を使って敵司令部を攻撃すれば、早期に陥落させることも可能。

二式飛行艇

二式飛行艇 陸上攻撃機 航空

移動 12 燃料 114 索敵 4 対潜索敵 2

防御力 40 / 40 / 50

潜航不可

97式重爆から進化させられるナイス兵器。飛行艇だから、港でも補給・補充が可能なのだ。

近衛兵

近衛兵 歩兵 歩兵基

移動 4 燃料 50 索敵 2 対潜索敵 1

防御力 10 / 30 / 60

潜航－－

このマップでは陸戦をする必要はない。占領任務のため、足の早い近衛兵が活躍する。

歴史コラム 史実では？

ガダルカナル島では、実際には凄惨なまでの戦いが繰り広げられた。上陸した米軍の兵力を甘く見て、また制空権を奪われた日本軍は十分な兵力を確保できないままに攻勢を開始した。夜間の戦艦による艦砲射撃の支援などもあり、一時は目標地点であるヘンダーソン飛行場を確保しかけるもかなわず撤退。その後は絶望的な戦いを繰り広げることになる。さらに補給はつき、医薬品や食糧も欠乏し、翌年の撤退までに、戦死者数以上の病死者・餓死者を出すのである。

衝撃 「WA大戦略」の世界に潜む 恐るべき8つの超兵器？

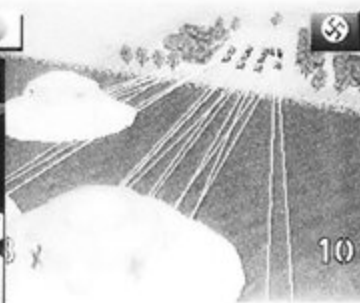
すでにお気づきの方も多いと思うが、「WA大戦略」には恐怖すべき兵器達が存在している。まるで時空を超越したかのような容貌・能力を持つ彼らは、戦局にはほとんど影響を与えないものの、確かにゲーム中にいるのである。ここではそれらの兵器について解説することにしよう。

アメリカ軍の最終・必殺兵器、機械化兵の勇姿。初めて見たらびっくりするよね。

ハウニブ 日本軍キャンペーン中にドイツ軍として登場

日本軍の最終マップ「インド攻防戦」にてドイツ軍ユニットとして登場。試作兵器らしく量産されないが、対地・対空ともに暴力的なまでの攻撃力を持つ。搭載砲は戦闘アニメから推測するに、レーザー砲らしい。

ドイツ空軍では実際に円盤型の飛行物体を設計し、その一部が飛行にも成功したとされている。だがゲームに登場するこれは、むしろ某UFO研究家による特番で登場したイラストを元にしたものと思われる。

ほぼ無敵の戦闘攻撃機、ハウニブ。攻撃すると妖しく光るぞ。

主要装備のレーザーで日本軍戦車を掃討！ ……なんか違うゲームのようだな。

恐竜 アメリカ軍キャンペーン中に日本軍として登場

アメリカ軍の終盤マップ「レイテ島上陸作戦」にて日本軍として登場。森の中に隠れているので、わかりにくいかもしれない。対空攻撃力はないが、火炎を吐き、戦車や歩兵を業火に包んでしまう。

当然のことながら当時の日本軍が恐竜を兵器として使用した事実はどこにもない。なおこの恐竜は、ティラノザウルスのようである。

火炎で戦車をなぎ倒す恐竜。日本軍には恐竜使いでもいるのだろうか？

対地攻撃力は暴力的なもの。移動できず、対空能力もないのが救い。

機械化兵 日本軍キャンペーンにて米軍として登場

日本軍の終盤マップ「アメリカ西海岸上陸作戦」にてアメリカ軍として登場。平均的、だが凶悪な攻撃力を持つが、移動力が遅いのがタマに傷。戦局に影響を与えることはない。こちらも資料の限りにおいて、米軍がこのようなパワードスーツを製作していたという裏付けはない。何かの小説にでも登場したのかな？

対地・対空に強力な攻撃力を発揮する。だが足が遅いので、近寄りさえしなければほとんど無害だ。

集まれ同士よ！ ～投稿コーナー～

■今、日本軍でプレイしているのですが、「アメリカ西海岸上陸作戦」のマップに出てくる、フライングラム、機械化兵、未確認飛行物体について説明してください！

（山形県・小川正彦）

●機械化兵と未確認飛行物体についてはそれぞれ今回、前回説明したとおり。フライングラムについては、今後「超兵器・未完成兵器辞典」のコーナーで解説する予定。

ハウニブをはじめとする珍兵器については、他にも愛知県のP.N.サカイさん、東京都の10月の山根さん、福岡県の小柳順一さんなどからも報告をいただいた。みなさん、レポートありがとう。

■質問です。日本軍でプレイしているのですが、後半戦で役に立つ戦闘機は疾風と紫電改、そしてそれらはそれぞれ97式戦と紫電から進化するのだろうと考え航空ユニットの半数近くを隼にしました。

しかし二式大艇のように、爆撃機が陸上攻撃機に進化するというのなら、艦上戦闘機の零戦が局地戦闘機の紫電改に進化したりするのでしょうか？ 僕の隼達は疾風に進化してくれるのでしょうか？ 一生隼は嫌だぁ！

（宮崎県・P.N.肺結核アリチソ）

●すでに進化表からわかっているかもしれないが、零戦は烈風に進化するし、紫電改は雷電から進化する。隼は残念ながら、どこまでいっても隼。最終的には〝多少は〟強い、隼３型にまで進化するので、それで我慢しよう。

中小国兵器図鑑(4)T-26(ソ連)

イギリスの軽戦車ビッカース6tEをライセンス生産した戦車。初期生産型は機銃搭載の小型砲塔を2個持ち、手動で砲塔を旋回する、特異な形をした戦車だった（怪獣ヒドラを想像するとわかりやすいかも）。

主に生産されたM33型は、45mm砲を搭載している。これの改良型M37型などと合わせ、全部で1万2千両もの台数が生産されている。

同戦車は大戦前夜や大戦初期の戦いにおいて、同時期に生産されたBTシリーズなどともに、スペイン内乱やノモンハン事件、独ソ戦などに投入された。歩兵や日本軍の戦車相手なら十二分な活躍ができたが、ドイツ軍戦車に対してはかなり苦戦したようである。

なお同車両のバリエーションとし、車体を流用して射程50m・40回までの放射が可能な、火炎放射戦車OT-130が存在する。

T-34が登場するまでのソ連軍主力戦車。弱くもなし強くもなしというところ。

投稿超募集

当コーナーでは「WA大戦略」に関する投稿を年中無休で募集中。当ゲームに関することを言葉や絵に託し、下の宛先まで送ってほしい。特にイラストが不足気味。気合いの入ったハガキを待ってるぞ。

あてさき

〒103- 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「愛と勇気のWA大戦略」係まで

インターネットは巨大な企業体ではない

「インターネット」という単語は聞いたことがあるけど具体的なことはよく知らない、という人は、そこから情報を得ることができると言うと、テレビ局のようにインターネットという大きな企業が運営している、"世界を網羅した一大通信事業"というイメージを浮かべてしまうだろう。確かに、実際に使ってみなければ理解できないのはしかたのないことかもしれない。

結論から言うと、インターネットは1つの企業体ではない。では、いったいインターネットとは何なのだろうか？　わかりやすいものに例えれば"世界の主な電話局につながった電話機が、目の前にある!?ということだ。「何だ、電話機と変わらないだろう」と言われそうだが、ある意味でインターネットは国際電話なのだ。違う点は、その情報が声（音）だけに限定されないというところ。つまり音はもちろんのこと、画像や動画、そしてプログラムと、実際の"モノ"以外はすべて扱うことができる。

そして主な電話局にあたるものがインターネットではプロバイダと呼ばれる。これはほとんどの場合、企業が運営しているが、このプロバイダを入り口として、我々一般ユーザーが加入し、インターネットを利用することとなる。

今、なにかと話題の「インターネット」。そのインターネットがサターンを使って楽しむことができる／　……と言われても、いったいどうすればそれができるのか、そもそもインターネットって何なの？　と思っている読者も多いはずだ。もちろん、「それを知らない人でも使えるようにする」というのがInternetSATURNの目的なんだけど、この際、インターネットがなにかを知っておいてもソンはないだろ？

サターンはもちろん「ゲーム機」だが、その性能や操作性（パソコンよりずっと簡単）、そして普及度から、家庭での情報端末としての利用法をたくさんの企業やクリエイターが考えている。その先陣を切ったのが、日産とセガの共同プロジェクトだ。日産が提供するホームページをはじめ、家族で楽しむためのさまざまな情報を、サターンとインターネットという組み合わせで得られるようになる。すでにプロトタイプが発表、３月頃から本格的に始動する。

で、結局みんなこのことがわからないみたい。そこで、サターンでインターネットに接続するシステム「InternetSATURN」を開発した、アプリックスの郡山社長に聞いてみた。

郡山　まず、よく言われるのが「インターネットにアクセスできるからって、サターンを買う人いない」ってことですけど、それは当然のことなんですね。ただ、サターンを持っていて、そこに1万円ちょっとの出費でインターネットにアクセスできちゃったらハッピーじゃないですか。私達は、サターンを持っている人が、「あっ、こんなこともできるんだ、ラッキー／」と思えるようなものを出していくつもりなんです。
編集部　経済的な面以外でも特徴が？
郡山　今回の「InternetSATURN」ではマルチCPUを非常にうまく利用したんです。ネットワーク通信っていうのはかなりヘビーなので、通常のハードだとハードディスクや専用のインターフェースも持たなければいけないんですけど、サターンはCPUでそれを補える。例えば、少ないメモリの細かな管理やデータの圧縮を1つのCPUが専門に処理することで、大容量のメモリやハードディスクがなくても遜色がないものが作れる。そして、アプローチを変えれば、パソコンより優れたものが作れるというのがサターンの強みで、「InternetSATURN」でできてパソコンではできないものっていうのが結構ありますね。
編集部　では、インターネットに手軽にアクセスできることで、ユーザーは何を得られるのでしょうか？
郡山　うーん、自由が手に入るっていうことです。それはいい点も悪い点もあるんだけど、どこにでも行って、何でも見られる。極端に言ってしまえば、アダルトもあるし、いろんな国や思想の裏側が見えてくる。

例えば、最近面白いと思ったのが中国の政府がやってるホームページと台湾のホームページ。中国政府のホームページでは「ここは中国の古来からの領土で独立国家ではない」と説明が出ているのに、地図上をクリックして台湾のホームページにリンクで飛ぶと、「ようこそ中華民国へ、我々が本当の中国です」って書いてある(笑)。

こんなふうに、インターネットはどこにでも行って、何でも見られる。今は本当にその垣根がない。だから面白いものはもちろん、気持ちが悪いのもあるし、いやらしいものがあるし、もう著作権を完全に無視したようなものとかいっぱい出ている。そういう意味では、とにかく安くアクセスできるんだったら、これほど面白いものはないんじゃないかなと。やっぱり20〜30万円かけてやるものでも、インターネットカフェで500円を払ってやるもんでもなくて、ちょっとお父さん、お母さんが寝たあとにに茶の間でできれば楽しいんですよ。
編集部　でも、ゲーム機をつなげるということになれば、何らかの規制やアクセス制限が設けられるのでは？
郡山　恐らく、社会のニーズとしてもアクセスプロバイダーのところで、何らかのコ

そもそもモデムを使った通信とは

インターネットを話すなら、モデムについても触れなければならない。公衆回線を使って"通信"するためにはモデムが必ず必要だからだ。

モデムをごく簡単に説明するならば「変換器」となる。これはコンピュータ（この場合サターン）に「通信相手に"××"と送りなさい」と命令すると、自動的に電話で流せる信号に変換してくれる機械だ。もちろん相手から送られてきた信号も、自動的に変換してくれる。これとコンピュータを接続することで、電話線を使った通信が可能になる。

スロットにモデムを接続する（写真は日本ビクターの試作品）。

モデムが登場する前は、"音響カプラ"という機械に受話器を載せ、直接「ピ〜、ヒャラヒャラ〜」という音を相手に送っていた。ただしよく音落ち（処理落ちと似たようなもの）がしたので、今ではその座をモデムに譲り渡している。

俗に言う"パソコン通信"とは、このモデムを使った通信のことを指す。これからはサターンの他にピピンなどでも通信ができるようになるらしいので、そのうち"コンシューマ通信"なんて言葉ができるかもしれないが……。

ドアを開けばそこはもう世界

はっきり言ってしまえば、手続きが結構面倒くさい。しかしそこさえ乗り越えれば、目の前に新しい世界が広がる。インターネットの世界の広さは半端じゃない。多分、一生かかっても世界を回るのは不可能。しかし、だからこそ毎日探索してしまうのだ。

ただし、利用しすぎには要注意。安いとはいえ1日2時間使ったとすれば、1か月で約60時間。この料金に、通常の電話代がかかることも忘れないでほしい。電話局から請求書がきてその額の多さに目を回す、なんて話を、筆者は今でも聞く。そのためのコツもいろいろとあるのだが、それはまたの機会に。

インターネットを始めた人ならば、誰しもが最初にいくと言われている"Yahho"。さまざまな場所への窓口となっている。いわば、インターネットでの案内屋さん。

マックにリンクされている、宍戸氏の母校。彼はここを経由していくので、電話代は3分10円と格安。その上混まないので、ゆっくりとインターネットサーフできる。

ではインターネットに入るためには？

それでは、肝心のインターネットにはどうやったら入れるのだろうか。サターンでできるからと言って、本体だけあればいいというわけではない。上で書いたとおり、（セガなどから発売される専用の）モデムが必ず必要になる。

しかしモデムに電話線をつないでも、すぐインターネットに入ることはできない。引っ越してきた時、住民登録をしなければならないのと同じように、インターネットの世界の役所に行って住民票を申請しなければならない。これをインターネットの世界では、IDとパスワードの取得という。IDは家の住所、パスワードは家のドアの鍵に例えられる。この2つを登録しなければ、参加はできないわけだ。

そして、ここで前出のプロバイダがポイントになってくる。ここは世界の通信網を中継するだけでなく、インターネットへの窓口にもなっている。つまり役所だ。ユーザーはプロバイダに対して「インターネットを利用したい」と申し込む。すると後日、IDとパスワードがプロバイダから送られてくる。これでやっとインターネットの世界にアクセスすることができるようになる。プロバイダは企業なので、登録の際にはお金がかかるが、その設定も、時間単位や、月額一定の料金など、まちまちだ。ここは思案のしどころかも。

私のインターネット活用法

J.O.宍戸

個人的に、インターネットがブームになる前から利用していたので、突然ブームになって異常にスピードが遅くなったのには非常に困ってしまった……。

とりあえず週に1度ぐらいのペースでアクセスして、世界中のニュースを見て回っています。もちろんサターンやPS、NINTENDO64のニュースもあるので、そこは重要な情報源。しかし、この世界中というのがくせ者で、当然日本語だけでなく英語のニュースもある。ということは英語をちゃんと読まなければ、ひょっとすると大事な情報を逃す恐れが！　という嫌なこともあります。仕事で覗いているので、こんな時は心底嫌になりますが。それを差し引いてもインターネットには魅力的な場所がたくさんあります。

折原光治

mixmaster morris、warp、orbital、faxなどなど、これらのレーベルやアーティストは、テクノ、アンビエントマニアの間では重要であるにもかかわらず、一般的な知名度は低い。そんな彼らの情報を得るために、ぼくはインターネットを選んだ。特に重宝しているホームページが、mixmaster morrisが主催しているページ（www.southern.com：80/MMM/）。IRRESISTIBLE FORCE名義でアーティスト活動をする傍ら、DJも精力的にこなす彼は、その情報を有益な形で自分のホームページに反映している。趣味が合う人なら重宝するはず。またゲーム系では、アタリ社によるジャガーのページなんてのもオススメ。日本ではジャガー情報は皆無だから、発売前のタイトルの画面写真さえ貴重。

ントロールが入る形になるでしょう。

子ども達に無尽蔵にお金を遣われても困るわけだから、例えばプリペードカードのような方式にして、毎月1,000円とか3,000円程度までアクセスできるような契約をする。それから、それを使った場合、契約で限られた範囲内しかアクセスできないとかっていう規制もかけるかもしれない。

「ファイアウォール」って聞いたことがありますか？　外から不法進入されないためのサーバーセキュリティシステムがあるんですよ。うちも社内の情報やデータを持って行かれないように「ファイアウォール」をたてて、そこが一旦中継してます。じゃないとハッカーにやられますから(笑)。それの逆パターンなんですね。要するに、外に出て行く時、あなたはここはアクセスしていいけど、こっちはダメだとかって制限をする。実際、共産圏では、あるコンピュータを経由してしか情報がとれないようにして、アダルトや共産主義に反するような情報を見られないようにしているんです。

まあ、年齢ごとの制限はつけるべきでしょうね。私も5歳になる子どもがいるんですが、やっぱり、今すべてを見られるのは嫌ですからね。でも、逆に中学生になったら、全部見てほしいなと。大人のいやらしい部分も、黒い部分も、世界の国々の政府が何を言ってるのかも。それは、すごく重要だと思うんですよ。いろんな見方や考え方に触れることってすごくいい経験になる。要するに海外旅行と同じですよね。インターネットなら、『80日間世界一周』を読むのと同じように、どんどん情報を見ていくことができる。いろんな経験や人に触れたり、考え方を知ったり。「こいつバカだな」というのもあれば、「こういうのもあるんだ」とか、「こいつ何やってるんだろう？」とか、「つまんない」とか。つまんないけど、それもまた面白いんですよね。

㈱アプリックス
代表取締役
郡山 龍

アメリカのマイクロソフト社で日本語OS/2の開発マネージャーを務め、帰国後、㈱アプリックスを設立。早くからマルチメディア制作環境の研究・開発を行っていた。サターンの標準CD制作ツール「CDWriter」や、今回の「InternetSATURNなど、サターンに関わりは深い。個人的には「バーチャコップ」や「極パロ」、「ボンマーマン」など、「スカッと爽快なゲームが好き」（郡山氏）だそうだ。

ゲームが好きで好きでたまらない vol.5 BLOW YAMATO SAWAMURA

▶一茂ぇ〜俺様はおまえが……

BLOW／沢村大和

3人のサウンドユニット「BLOW」でボーカルを担当。また、田嶋里香や榊原愛子らに楽曲を提供する。孤独を愛する彼の趣味は、ゲーム、パチンコ、映画鑑賞、読書など！人熱中できるもの。O型。

ここに登場してから早くも3回目。今回もハッスルするでぇ！（死語）ということでゲームの話に……、と書いているうちに「ということ」の「ということ」とはどういうことだと考える俺様はやはりインテリだ！

そんなインテリマンZの俺様が最近楽しんでいるゲームは、仲間内からホモだと噂されているK氏——またの名を〝サブ〟——そのサブからもらった「超兄貴 爆烈乱闘編」だ。このゲームはじつにDeepで良い！簡単に言うと対戦格闘ゲームなのだが、キャラクターはいかにもモーホー的なボディービルダー。そして技の名前がシブイ！「超前珍パンチ」「ドッピューン」「弁天花時計」などなど、超エキサイティングなのだ！さすがK氏！気の利いたプレゼントをしてくれるぜ！しかし1つ気になることがある。K氏がこれをくれた時、「今度2人で温泉にでも行かない？」と言っていたのだ……。さすがの俺様もちょっとびびっちまうぜ。噂によるとK氏はお尻のまわりに蝶のイレズミを入れていて、その筋の人達からは〝夜のパピヨン〟と呼ばれているらしい。

とまぁ、前置きが長くなったのでそろそろ本題に入るとしよう。今回俺様がほしいゲームは、題して「**一茂、俺もおまえになりたいぜ！**」だ。実は小学校の頃、俺様はプロ野球選手になるのが夢だったのだ。そんな夢をかなえるのがこのゲーム。最初、主人公は小学生でその少年に自分の名前をつける。まずはキャッチボールから始め、ある程度経験値を積んでリトルリーグに入る。そしてゲームに出場するわけだが、普通、野球ゲームはすべての守備、打席を自分が操作するところを、このゲームでは自分の打席が回ってきた時と自分の守備位置の操作以外は、すべてオートでメイクドラマされるのだ。もちろん監督や他の選手との会話もあったりする。そしてリトルリーグでの成績によって中学が決まり、同じようにして高校が決まる。各ステージとも試合だけではなく練習モードがあり、ある一定の技術をクリアしなければレギュラーメンバーになれないという落し穴もある。そして甲子園に出場しその成績によってドラフト会議に掛けられるわけだが、必ずしも自分の希望球団に入れるとは限らず、スカウトマンとのやりとりや年俸のかけひきなどをリアルに再現する。その後、夢のプロ野球選手になりペナントレースを戦う。何と素晴らしいゲームだろう。馬を育てるゲームがあるのだから、プロ野球選手を育てるゲームがあってもいいじゃないか！このソフトは絶対に売れるぞ！簡単な説明だったが、俺様の頭の中にはもっと細かくシナリオができているので、いっちょ、かんでみたいゲームメーカーはTELしてくれ。早い者勝ちだぜ。おっと、忘れないようにもう一度このゲームのタイトルを言っておこう。題して「**一茂そろそろ将来考えたほうがええぞ！**」だ。よろしくたのむぜ。

このゲームのことを考えているうちにひらめいたのだが、他にもいろんな職業のバージョンも作ってみたらどうだろうか。世の中、夢見た職業に就けなかった人はたくさんいるだろう？ そんな人達の夢をかなえるべく、このソフトは絶対に必要だ。やはり俺様は天才だ。と言ってる間にそろそろページが終りそうなのでこの辺にしておくが、最後にもう一度この野球ゲームのタイトルを言っておこう。題して「**一茂おまえの親父が好きだ！**」だ！ じゃ！

BLOW NEWS

'93年6月にデビューした3人のユニット。4枚目のアルバム『BREATH LESS』がヒット中だ。また、現在5枚目のアルバムをレコーディング中だが、スタジオにサターンを持ち込んで大ゲーム大会などやったらしいので（詳報は次号？）、発売日は未定……。ファンクラブの問い合わせは、〒103 港区六本木5-10-31 第二矢口ビル502「BLOW DE WAY」まで。

Dob's Favorite

Presented by Ken-1 Sigetou

重藤賢一：博多を拠点にしながら、活躍中のDob（ドブ：旧名称Date OF Birth）というクリエイター集団の一員。最近は国内初のエンハンスドＣＤやサターンのゲーム制作（「ゲボッカーズ」のキャラクターデザインなど）も手がけるマルチメディア・アーティスト。ちなみに既婚。

去年の今頃はレコーディングやその他の制作も終わって、年末のライブまで何にもなかったので、発売されたばかりのプレイステーションやサターンを買ってきて、「バーチャファイター」や「リッジレーサー」のサルとなり、息抜きにパチンコに出かけるといったプー太郎のような日々を1カ月程送っていたような気がする。しかし、今年はいまだに忙しくて、最近発売されている大作のゲームの数々を時間をかけて遊べないので、少々ストレスが溜まってきた。早く来年にならないかと思っているが、来年もあまり状況は変わらないみたいなので死なない程度に働きたいと思っている。

といったところで「バーチャファイター2」の完成度には驚いた。あれははっきり言って〝ヤバイ〟。2日遅れで発売されたPSの「リッジレーサーレボリューション」がかすんで見えるくらいだ。他のゲームクオリティ（サターン、PSを含めて）の半年先をいっていると感じるほどだし、セガのVF2に対する意気込みと技術力を見せつけられた気がして、バーチャシリーズと「セガラリー」があれば、年内250万台突破も夢ではないと思えるほどだ（ソフトが良いからといって子どものおこづかいが増えるわけではないが）。

特に驚いたのは、画面がハイレゾリューション（縦の画像解像度が普通のゲームソフトの2倍）になって秒間60フィールドで動作していると

池袋サラの――バーチャクラッシュ――vol.9

今月はじめに30歳の誕生日を迎えた。まだ25歳ぐらいのつもりでいたのになんかおじさんになったって感じがする。これから10年、俺はどんな人生を歩むのだろうかと、ふと考えてしまった。まあ、なるようになるんだろうけどね。

◆

タイトルにもあるように、このコラムは自分の生活がバーチャでクラッシュした話を書こうと思って始めたものだ。ただ最近の俺はクラッシュどころかかなり安定してるんで、近ごろ俺のまわりでクラッシュしている奴のことでも書こうかと思う。ただこの話は笑い話でも何でもなくバーチャクラッシャー予備軍への警告でもあることを付け加えておく。

◆

彼は普通の会社の普通の営業マンだった。VF１が出た頃からバーチャにはどっぷりはまっており、VF２が出る頃にはかなりの金額をきょう体につぎ込んでいた。営業という仕事柄そんなに収入の多くない彼は金融会社からもかなりの借り入れがあり、その額は７桁に届きそうである。だが彼は人当たりが良く、いつも明るい笑顔を絶やさない「良い奴」だったのでそのような状況だと気づく人間は誰一人いなかった。

ゲーセンなどに集まる常連はみな仲間意識があり、給料前でバーチャができない奴がいると、「自分も同じ立場だったら」という気持ちからか、少しばかりの金を貸しあっている風景がよく見られる。彼も給料前などには幾らかの貸し借りはあったようだが給料日が過ぎればきちんと返していた。金融会社に督促状を送りつけられてもバーチャ仲間の借金だけは返済しておきたいという気持ちはわからなくもないが……。

◆

ある日彼は会社から転勤を命じられた。東京へは電車で２時間ぐらいかかる土地だ。向こうへ行ってしまうとそう頻繁に来れる距離ではない。だが彼は行った。なぜ行ったかは今の時点ではどうでもいい。

転勤してからもこちらの人間とはマメにコンタクトは取っていた。しかし東京と田舎町ではバーチャの盛り上がり方は雲泥の差がある。こちらの話を聞けば聞くほど転勤を選んだ自分を恨むようになる。

そこで彼は一大決心をした。

「会社を辞めよう。そして東京に戻ろう」

ここから彼の本格的なクラッシュが始まる。

◆

会社を辞め東京に戻った彼だったが、新しい仕事を探すわけでもなく毎日だらだらと過ごしていた。理由はわからないが東京にある実家にも帰っていない。気の良いバーチャ仲間の家を転々としていたのである。最初のうちは勤めていた会社の最後の給料で何とか生活していたが、それもすでにきょう体に飲まれていた。だが、彼はまだバーチャをやりたかったらしい。仲間の家に泊めてもらったついでに金も借りていた。返すあてなどないのにお腹が空いたことを理由にして……。

しばらくすると都内の違う土地に移っていた。前の仲間には行き先も告げずにだ。当然仲間の借金は踏み倒しと言うことになる。彼はそれを何度となく繰り返していた。

◆

今、彼は都内から姿を消している。仲間の借金を返したという話は聞かない。金融会社の借金も同じ。冷たいようだが仲間はもう助けることはできない。自力での復帰を願う。

いやぁもう子供ってかぁいぃよねぇ。毎日にやけちゃってしょうがないッス。友達からは「(親)ばか」って言われてるんですけどね。

HYPER COLUMNS Chaos

執筆者へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「Chaos(各執筆者名)」まで。

ころだった。パソコンのゲームの世界でも高解像度にすると処理速度が遅くなるので、レースゲームなどでは画面をきれいで見やすくすることよりも、処理速度を優先させローレゾでプレイすることが多い。なのに、3万円程度のハードと6,800円のソフトが実現しているのである。ウィンドウズ95で世間がどんなに騒いで、便利になったと言っても、VF2の気持ちよさにはかなわない。

セガにここまで技術力があるんだったら、VFのテレビアニメなど作ってないでネイティブポリゴンのアニメーション番組を作ればいいのにと考えてしまうのである。世界初のリアルタイムレンダリングのテレビアニメーションなんて始まれば、相乗効果でサターンの500万台突破も夢ではないかもしれない（そう現実は甘くないだろうが……）。

でも、セガブランドもので飛び抜けて良いのはこのバーチャシリーズや「パンツァードラグーン」くらいで、他は「少々難有り」が存在する。最近では「ウイングアームズ」がその部類で、１ステージに時間がかかるわりにはセーブはできないし、ゲーム性もいまいちだし、地表にぶつかりもしないし、ミッションスティックでやっても面白くない。中古ショップに売りにいったらそこそこ高く売れたので許してあげたけど。

サターンが発売して１年、やはり、そろそろソニックシリーズに登場してもらいたいものだ。

HI-TECH COLUMN

Open the HYPER BOX

ひらけ！情報玉手箱

INVITATION FROM NEXT LEVEL MULTIMEDIA

BOX11

インターネットに備えるべし

◆プロフィール

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始、現在にいたる。Power Mac 8100/80などMacintosh7台とNewton MessagePad、サターンなどを所有。

大谷和利

サタマガのリニューアルおめでとう！　ついでに、ちょっと気が早いかもしれないけれど、少し遅めに本誌を買った人も居るだろうから、新年明けましておめでとうも言っておこう。今回は、前回が好評だったので、引き続きインターネットの話題で'96年を占ってみたい。

インターネットへと草木もなびく

まず、間違いないのは、'96年にはインターネットがさらに普及して日常的な存在になっていくだろうということ。セガと日産自動車の共同事業もそうだが、比較的安価なアクセス手段が生まれることで、インターネットの敷居がどんどん低くなっていくのは確実だ。

家電の世界では、ソニーの「パワーワイド」など、最近発表されるテレビでパソコンに直結できるアナログRGB端子を装備したものが少なくないし、テレビ放送とパソコン画面を並べて表示できるものすらある。そんなテレビの広告を見ると、コンピュータ側の画面はワープロやゲームじゃなくて、しっかりインターネットのWWW（World Wide Web)だったりする。確かに仕事やゲームは1人ですることが多いが、WWWの情報なら家族団らんで見ていてもおかしくないし、逆にリビングルームにそういう画面を連れ出すことでインターネットの使い方を積極的に変えていくことだってできる。

文字放送ベースの「いつでもニュースが出るテレビ」ではないが、テレビでトレンディドラマを見ながらCMの合間にWWWで最新のUKロックチャートをチェックする、なんていうことが普通に行なわれるような時代も、そこまで来ているのだ。

英語は必須能力？

ところで前回触れた英語の問題に関連して、先日、NHKの番組「メディアは今」でゲストの人が鋭いことを言っていた。日本でのインターネットの利用は翻訳型であり、アジア諸国での利用は通訳型だというのである。つまり、英語の利用率が低い日本の場合には、インターネットの情報を一旦蓄（たくわ）えてから訳して利用するが、英語への関心が高いアジアの国々では英語情報をそのまま受け入れ、また発信しているというのである。その結果、今はまだ日本のほうがパソコンなどの普及率で勝っているが、今後のインターネットの活用はアジアのほうが急速に進むのではないか、という分析だった。

僕もたまたま留学経験があるのでネットサーフィンをするうえで英語に悩まされたことはないのだが、悪いことは言わない、インターネット時代に備えて'96年はひとつ英語を身に付ける年として考えてみることをお薦めする（少なくとも読み書きは押さえておきたい）。

しかしどうしてもダメという人のために、パソコンの世界ではインターネット（WWW）からの情報をリアルタイムで和訳して表示してくれるソフトが登場したりしている。もちろんまだ完全なものではなく、直訳に近いぎこちなさの残る文章ではあるが、だいたいの意味はつかむことができるので、それなりの助けにはなる。サターン上のWWWブラウザ（閲覧ソフト）にもこうした機能が組み込まれれば、より多くの人がインターネットを楽しめるので、ぜひ考慮してもらいたいものだ。

最近は通常のテレビ放送、ハイビジョン放送に加え、各種のパソコンの画面を映し出せるワイドテレビも登場している（写真は日本ビクターのネットワークワイド32型）。

インターネットビジネスとデジタルキャッシュ

子どもの頃、民法のテレビが無料で見られることが不思議でならなかった時期があった。あれも多くの人が視聴してくれなければ企業から広告費を取ることができず、うまく運営していくことができないわけだが、昨今相次いでいる日本企業のインターネットビジネス参入を見ると、今後はインターネットにもそういう循環（面白いサイト、便利なサイトにスポンサーが付いて広告費が回転する状況）が意外と早く確立しそうだ。と同時に消費者への直接販売も活発化するはずだ。巷で通信販売やカタログショッピングが人気を集めているのは、業者側にショップ経営に伴う固定的な経費がいっさいかからず、注文を受けてから発注することで在庫も最小に押さえられるメリットがあるからと言える。しかし、カラーのカタログには結構お金がかかる。扱い品目が増えたからといってページを増やせば、それだけ確実に紙代と印刷コストがかさむのだ。もしカタログをCD-ROMに置き換えると、容量の範囲内ならばページ数や写真点数がいくら増えてもCDのスタンプ代は同じである。

さらに、これがインターネットになるとどうだろう。ダイレクトメールの郵送代さえ不必要となり、消費者は自ら電話代を払って情報を見に来てくれるのである。もちろん、インターネット上のどこにそうした情報があるのか、しばらくの間、企業は従来メディア（雑誌やテレビ）でも知らせなければならない。しかし、それもしだいにWWWの情報案内サイトにとって代わられるはずだ。

もちろん支払方法も為替や銀行振り込みからクレジットカード、さらにはデジキャッシュと呼ばれる電子マネーに代わるだろう。これも、最近ではセキュリティが強化され、徐々に一般化しつつある。デジキャッシュの普及までにはまだしばらくかかるだろうから、悪いことは言わない、暫定的にクレジットカードだけは作っておくといいと思うよ。

メリーXマス!

SEGA専門店
消費税不要!!
(全商品税込)

☎03-3258-9051 [代表]
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150ー9ー708150 (有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。

商品	価格
セガサターン本体	特価
Vサターン本体	特価

■新作コーナー

商品	発売日	価格
野茂ベースボール	11/17	5,200円
ドラゴンボールZ	11/17	6,000円
X-MEN	11/22	5,200円
燃えろプロ野球'95	11/22	5,200円
バーチャコップ(銃付)	11/24	7,000円
バーチャガン	11/24	2,600円
闘神伝S(仮)	11/24	5,200円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	11/24	7,800円
バーチャファイター2	12/1	6,100円
マジカルドロップ	12/1	5,200円
爆笑クイズ	12/1	5,200円
NBAジャム	12/1	5,200円
BUG(バグ)	12/8	5,200円
ハットトリックヒーローS	12/8	5,200円
湾岸デッドヒート	12/8	6,000円
ファザークリスマス	12/8	5,200円
日灼けの想い出	12/8	5,200円
ちびまる子の対戦ぱずるだま	12/15	5,200円
ガンバート	12/15	5,200円
DX人生ゲーム	12/15	5,200円
マジカルドロップ	12/15	5,200円
デビルズコース	12/15	5,200円
結婚	12/15	6,000円
海底大戦争	12/15	6,000円
ダライアス外伝	12/15	5,200円
クォバァディス	12/21	6,000円
ゴジラ	12/22	5,200円
テーマパーク	12/22	5,200円
北斗の拳	12/22	5,200円
バーチャレーシングSS	12/22	5,200円
ブラックファイヤー	12/22	5,200円
真・女神転生	12/25	6,000円
セガラリー	12/29	5,200円
ウィザーズハーモニー	12/29	4,500円
カオスコントロール	12/29	5,200円
プロ麻雀極S	1/12	5,200円
ザホード	1/26	5,200円
ガーディアンヒーローズ	1/26	5,200円
提督の決断II	2/2	9,600円

商品	価格
インターナショナルVゴールド	特価
ウイングアームズ	特価
永世名人	特価
輝水晶伝説アスタル	特価
ゲームの達人	特価
グランチェイサー	特価
グレイテストナイン	特価
クロックワークナイト(上)	特価
クロックワークナイト(下)	特価
極上パロディウス	特価
ゴータ(GOTHA)	特価
ザ野球拳(18禁)	特価
実況パワフルプロ野球'95	特価
シムシティ2000	特価
新忍伝	特価
水滸演武	特価
スーチーパイ	特価
ストリートファイターROF	特価
将棋まつり	特価
真説夢見館の物語	特価
シャイニングウィズダム	特価
スラムダンク	特価
卒業(II)	特価
ダークシード	特価
タマ(TAMA)	特価
ツインビーヤッホー	特価
Dの食卓	特価
デイトナUSA	特価
デジタルピンボウル	特価
天地無用	特価
熱血親子	特価
信長天翔記	特価
バーチャファイター	特価
バーチャファイターリミックス	特価
バーチャルハイドライド	特価
バトルモンスターズ	特価
パンツァードラグーン	特価
ファイナルロマンスII	特価
ハングオンGP	特価
Vゴール	特価
ぷよぷよ通	特価
プリンセスメーカー2	特価
ブルーシード	特価
魔法騎士レイアース	特価
ミスト	特価
ゆみみみっくすリミックス	特価
RACE DRIVIN	特価
リグロードサーガ	特価
レイヤーセレクション	特価
ワールドアドバンスド大戦略	特価
ワンチャイコネクション	特価

周辺機器

商品	発売日	価格
ファイタースティックX	12/1	3,200円
アスキーパッドX	12/1	2,200円
サタンパット		2,200円
バーチャスティック		4,300円
パワーメモリ(12月再販)		4,300円
シャトルマウス		2,700円
マルチターミナル6		3,400円
サターンSケーブル		1,800円
サターンRFユニット		1,800円
サターンAVケーブル		1,800円
サターンRGB		2,000円
ムービーカード		17,800円
ホリサタンスティック		4,300円
ビクターCDデコーダ		15,800円
フォトCD SS		3,400円
ミッションスティック		7,000円
レーシングコントローラー		5,200円

商品	価格
メガCD2 (クラシックディスク、天舞、ヘビーノバ付)	11,800円
ワンダーメガ2 (ワンダーメガコレクション付)	19,800円
バックアップRAM	4,600円
12/22 サージカルストライク	4,800円
アフターバーナーIII	1,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラーン戦記	800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	2,000円
アークスI,II,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウイニングポスト	800円
ウィングコマンダー	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
エコーザドルフィンCD	2,800円
餓狼スペシャル	1,800円
★ぎゃんぶらあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク(4ソフト入り)	800円
慶応遊撃隊	2,800円
幻影都市	2,800円
★元朝秘史(ジンギスカン)CD	1,800円
サイボーグ009	1,800円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
★サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,500円
シャドーオブビースト2	2,800円
★シュバルツシルト	3,800円
★シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	2,800円
雀豪ワールドカップ	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
★CD三国志3	1,800円
真・女神転生CD	2,800円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
ソウルスター	1,800円
ソニックCD	1,800円
ソルフィース	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	1,800円
WWFマニアツアー	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
天舞メガCD	100円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	2,000円
デバステイター	900円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ(CD付)	1,800円
ノスタルジア	800円
★信長覇王伝CD	2,800円
バトルコープス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
プライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコズム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モータルコンバットCD	1,800円
★ゆみみみっくす	2,800円
らんま1/2(500円分テレカ付)	2,800円
リーサルII(銃付)	2,800円
リーサルII(ソフトのみ)	1,000円
ロードス島戦記	2,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
ぽっぷるメイル	1,800円
惑星ウッドストック	300円

●不良品については、メーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

メガドライブソフト

商品	価格
MDペベンガベンゴ12/22	3,800円
アークスオデッセイ	2,000円
アウトラン	2,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アドバンスド大戦略	4,800円
アンデッドライン	2,800円
イースIII	2,800円
イチダントアールMD	2,800円
ヴァリスIII	2,000円
ウィザードオブイモータル	2,000円
ヴィクセン357	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	2,800円
英雄伝説II	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エイリアンソルジャー	2,800円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィンII	900円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
F117ステルス	3,800円
SDヴァリス	2,000円
LHXアタックチョッパー	2,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,000円
餓狼伝説2	2,000円
★ガントレット	4,800円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガー	2,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
キングサーモン	2,800円
空牙	2,800円
クライング	2,000円
グランドスラム	2,800円
クールドバスター	2,800円
グレイランサー	2,800円
ゲイングランド	2,000円
豪血寺一族	2,800円
コラムス	2,000円
コラムスIII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,000円
サイドポケット	3,800円
サイオブレード	1,800円
サンダーフォースIII	1,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
サンダープロレス外伝	800円
サンダーブレード	1,800円
三国志II	2,000円
斬〜夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
G-LOC	1,800円
シーザーの野望II	2,800円
シャドーオブザビースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォースII	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀皇登龍門	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジェームスボンドII	1,000円
ジノーグ	1,000円
★新創世記ラグナセンティ	2,800円
修羅の門	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリオブトア	2,800円
スーパーエアウルフ	1,800円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	900円
スプラッターハウスII	2,800円
スペースハリアII	2,800円
セイントソード	1,000円
ゼロウイング	1,800円
ゾウゾウゾウ	1,500円
ソニックII	1,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	2,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	2,800円
★ダイナブラザーズII	2,800円
ダイナマイトヘッディ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	1,800円
ダーナ女神転生	1,800円
タントアール	2,800円
チェルノブ	2,800円
ツインクルテール	2,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円
TELスタジアム	500円
デンジャラスシード	1,800円
トージャム&アール	800円
ドラゴンズリベンジ	2,800円
ドッジ弾平	1,800円
トム&ジェリー	1,000円
ドナルドダック	1,000円
ドラゴンボールZ	2,800円
ナイジェルマンセルインディーカー	2,800円
中島F1グランプリ	1,000円
中島スーパーライセンス	2,800円
忍者武雷伝説	500円
信長の野望	2,000円
★バーチャレーシング	1,800円
パーティークイズメガQ	2,800円
ハイブリッドフロント	2,800円
パチンコクーニャン	2,000円
バッドオーメン	800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトレイバー	2,800円
★バハムート戦記	500円
パワーモンガー	1,800円
ビーストウォリアーズ	1,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
★ふしぎの海のナディア	2,800円
ファイヤムスタング	1,800円
ファステスト1	500円
ファンタシースターIV	2,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ぷよぷよ	1,900円
★ぷよぷよ通	2,800円
フリントストーン	1,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ヘビーユニット	1,800円
ベアナックルII	2,000円
ベアナックルIII	2,800円
北斗の拳	2,000円
ポピュラス	700円
ボールジャックス	500円
マスターオブモンスター	800円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	300円
マジンサーガ	1,800円
マスターオブウェポン	2,800円
魔天の創滅	2,000円
魔物ハンター妖子	1,800円
港のトレイジア	1,800円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーマニア	2,800円
ミッキーとミニアド	1,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	1,800円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ライオンキング	2,800円
ライトクルセイダー	3,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサII	5,800円
乱世の覇者	2,800円
ランドストーカー	2,800円
ランパート	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターザシューティングスター	2,800円
★レッスルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	1,800円
★ロードモナーク	2,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードブラスターズ	1,800円
ローリングサンダーII	900円
ワードナーの森	1,200円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円

サッカーソフト

商品	価格
ゲームアーツのチャンピオンサッカー	800円
テクモワールドカップサッカー	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
Jリーグプロ完全版	1,000円

バスケットソフト

商品	価格
デビットRバスケット	800円
ドリームチームUSA	1,000円
NBAプレイオフ(ブルズ)	1,000円
ジョーダンVSバード	1,000円
ハイパーダンク	2,800円

ゴルフソフト

商品	価格
PGAゴルフ2	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
バトルゴルファー唯	800円
マスターズゴルフ	800円
ペブルビーチの波濤	2,800円

フットボールソフト

商品	価格
プロフットボール	500円
ジョーモンタナフットボール	500円
ジョーモンタナフットボールII	500円

32X本体 8,800円

■2,800円コーナー
カオティクス
サイバーブロール
スターウォーズ32
スペースハリア32
メタルヘッド
フレッドカプルスゴルフ
モータルコンバットII
バーチャレーシングデラックス
DOOM

GGプラスワン 10,800円(ぷよ通)

商品	発売日	価格
GGまどうA	11/24	4,000円
GGルナ	1/12	4,300円

■300円コーナー
ああ播磨灘
ガンバレゴルビー
キネッティコネクション
ザ・プロ野球'91
タッロトの館

■800円コーナー
ファンタジーゾーン
クラッシュダミー
ドッジ弾平
ハイパープロ野球'92
ドラえもん

■1,500円コーナー
アレスタII
コラムス
自己中心派
斬ギア
ガンスターヒーロー
GGリーグ'93
リスターザシューティングスター
幽遊白書I
幽遊白書II
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
パット&パター
エターナルレジェント
ベアナックルII
チャックロック

■2,000円コーナー
ウディーポップ
サイキックワールド
オリンピックゴールド
好牌I
好牌II
モータルコンバット
Jリーグプロストライカー
レミングス
トム&ジェリー
ぷよぷよ
ファンタジスター外伝
ポップブレイカー
琉球
ソニック&テイル
ワールドダービー
ソニックドリフト1
ソニックドリフト2
アラジン
三丁目タマ
ソニックII
タントアール
マクドナルド
モナコGP II

■2,300円コーナー
パックマン(再)
なぞぷよ3
なぞぷよII
ライオンキング
ミッキーマウスII

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
魔導物語II

■3,500円コーナー
GG女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔導物語3
SDガンダム
ラストバイブル
ロイアルストーン
レイアース2

GG周辺機器

商品	価格
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ビックウィンドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S−01(MD1用)	2,500円
S−02(MD2・32X用)	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円

商品	価格
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターI	1,200円
アーケードパワースティック	2,000円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガタップ	500円
6Bパッド達人	2,000円
RF I	1,600円
アスキーパッドMD6	1,500円
フレッシュクリーナ	1,000円
コードレスパッドセット	2,000円
コードレスパッド	1,500円
ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
カプコンパッドソルジャー	500円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります)
●土曜日は、定休日です。

申し込み方法 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜19:30) ●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい。

サターン教布教大計画番外編

祝 サターン教布教本部長 飯野賢治氏&WARP マルチメディアグランプリ'95通商産業大臣賞受賞記念 特別企画

さて、すでに知っている人も多いだろうが、我らがサタ教本部長飯野氏とワープが「Dの食卓」でマルチメディアグランプリを受賞した。この賞がどれくらいスゴイのかというと、その年のマルチメディア関係の有象無象の中で一番ということだ（オイ）。ちなみにゲームでは初の受賞。

で、サタマガならではのお祝い（？）ページをもうけたぞ！

受賞作はトーゼン Dの食卓だ！

●アクレイムジャパン●8,800円●インタラクティブムービー●2枚組

これが授賞式の様子。相変わらず大胆な発言が飛び出した。通産大臣賞は今まではパソコンソフトなどが受賞作品に名を連ねていた。VFも惜しくも取れなかったほどの賞なのだ。

これでサタマガグランプリを狙え！

おやじハンターマージャン

●ワープ●機種：3DO●発売中●価格4,800円●一般向●主題歌CDつき

ぜひぜひ移植してほしいの♡

ワープファンイチ押しの1本。ゲーム内容は、プレイヤーはおやじハンターとなり麻雀で5人のおやじを倒し、美少女を救うというもの。ロリコンおやじ、ブルセラおやじ、セクハラおやじ、こてこておやじ、アルッタロおやじといった手強い（？）相手ばかり。

アニメーションもスゴイ。枚数は4,300枚。アニメ監督にはあの板野一郎氏を起用、主題歌は宍戸留美チャン♥

も一サターンに移植するしかないでしょう！

もともとはワープの名作の1本「宇宙生物フロポン君」にミニゲームとして入っていた。

Dの食卓2の予告編は見れるし、フロポン君2は1分もプレイできるオマケもある。

ーあてさきー

どうだ、面白そうだろう？ やってみたいだろう？ そう思ったらさあハガキを出すしかないぞ！ そして次回のサタマガグランプリを目指すのだ！

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン サタ教番外編おやじ係

サタ教布教本部長 飯野氏のビーメガな過去

キミは知っているか？ この記事を!!

新連載 INTERVIEW TO GAMMUSICIAN ウクレレ飯野のドレミファ・談

文・カガネ飯野

SSTバンドの巻【その1】

最近うるさい音楽が多いよね（飯野）

CD-ROMの音楽もやります（ハリア）

みんなで弾こう BEメガのテーマ

1992年1月号 BEEP！メガドライブ P115

今は各雑誌を賑わせている飯野氏だが、最初に雑誌に連載を持ったのはなんとBEメガだった！ ウクレレを弾きながらゲストと対談するという形式で、たった6回で終わってしまったが、テレネット開発部次長、林原めぐみ、矩形波倶楽部、SSTなど、豪華なゲストだったのだ。ウクレレ対談復活の話も……。

The Future Is Now SNK® WORLD 95~96 in SEGA SATURN MAGAZINE

いやはや驚き。12月号でSNKページ復活／と告知をしただけでハガキが来る来る…。イラストもキレイなものばかりで、今までのサタマガにはなかった雰囲気が生まれそうだね。今回は新NEO・GEO CD、関東初のネオジオアミューズメントパークなど大きな話題満載だ／

ついに倍速!! 新NEO・GEO CD

その名もNEO・GEO CDZ

発売：12月29日
価格：OP価格（店舗によって違います）外形寸法：幅255×奥行215×高さ80mm

性能の高さやソフトのラインナップは高く評価されながらもどうしても処理速度が気になってしまったNEO・GEO CD。だが、ついに倍速CD-ROMドライブ搭載＆56メガD-RAMの新マシンが誕生、その発表会が12月12日行われた。読み込み時間はソフトによって変わるが、どれも旧マシンと較べてかなり少なくなっていた。処理速度がネックで買い控えていた人もこれならOKだ。

ネオジオ、ミニアミューズメントパーク

広さ1万平方メートル以上のミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」が茨城県にオープンする。敷地内にはおなじみQ-ZARや180度スクリーンに映し出される映像に合わせて18人乗りモーションライドが動く〝アイマックス・ライドフィルム〟などのハイテクアトラクションはもちろん、本格的イタリアンパスタやバーベキューなどが味わえる大型ビアレストラン〝パティオ〟、最大100人利用可能なパーティルームも用意されたカラオケルーム〝ネオステージ〟などが設置される。

ファンが要チェックなのは30レーンの〝ネオジオボウル〟。ストライクやスペアを取ると、モニターにネオジオのキャラクターが登場するぞ。

茨城県土浦市大字中字高久保1327-2
JR常磐線「荒川沖」駅下車。西口関東バス2番乗り場（土浦駅行き）「大房」下車。常磐自動車道桜土浦インター降りる。

NEO・GEO最新情報

NEO・GEO最新作「リアルバウト餓狼伝説」が登場するぞ。これはもちろん餓狼シリーズの第5弾。シリーズを通しての人気キャラクター、ギース・ハワードの最後の登場作品となる。ギースファンは寂しい限りだろう。システムは前作の「餓狼伝説3」を継承しつつも、新たな試みがいくつもなされている。ラウンド中にリングアウトするとそこで負けとなる〝リングアウト制〟や、必殺技を出すごとにパワーゲージがたまるのだ。（SNK／機種：ネオジオ／家庭用カートリッジ：1月26日発売予定34,000円　CD：2月23日発売予定　8,800円）

SNKの梅本です

ついに餓狼シリーズ最新作が登場です。前作の3を踏襲しながらも、ゲーム的には全く違った感覚で遊べます。簡単操作で派手に技がつながるから、初心者にもおススメです。ただし、リングアウトは要注意。各ステージの特徴をよーく覚えておきましょう。

土星への来訪待つ！

お金をかけたほうが上達は早いよ。破産はイヤだけど。

北海道／さいが永子

現在ゲーセンで好評稼働中のサムライ最新作だけに、移植希望のハガキも多いぞ。「サムスピシリーズをやるために毎月の小遣いの半分を使っている。ぜひ移植を／」（静岡県　石原武）という14歳の少年。それにサタマガを買えば14歳くらいの子のお小遣いってなくなっちゃうよね〜。「初めてやった格闘ゲーがサムライ1作目。最新作をサターンでやりたい」（神奈川県　古賀能樹）あれが初めてか……若いなぁ（年を感じる担当）。

元ですか。でも斬紅郎でも覇王丸は相変わらず格好イイな。幻十郎との決着は？

兵庫県／とらまる

気になるア・ナ・タへ

いやー来ましたね、しょっぱなから。NEO・GEOファンのキャラへの思い入れはやはりスゴイ／　でもってKOF'95で登場した草薙京のライバル、八神庵。現代的なファッション、独特の雰囲気に魅了された女性ファンは数知れずとか。で、このラブレターというかポエム（？）を送ってくれた千秋さん。「狂おしいほどに愛しい…」には編集部一同、時を忘れさせて貰いました。その愛をプレイにそそぎ込めばきっとウマくなれるでしょう。やっぱり好きな男を格好良く勝たせたいでしょ？　「最近京サマとかの注目度UPでテリーの人気が下がってる気がする。テリーももっと愛して／」（千葉県・水城彩）リアルバウトで人気再燃間違いなし／

大阪府／千秋

あて先はこちら

さて、投稿者の中から抽選でプレゼントを進呈します。今回は千秋さん、とらまるさん、さいがさん、石原さん、古賀さん、水城さんにリアルバウト餓狼伝説＆斬紅郎のカタログその他をお送りします。次回は斬紅郎のポスターを3名様に。おハガキお待ちしていま〜す。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン「SNK WORLD」各コーナー係 投稿者の中から毎月抽選でプレゼントがあります。

SEGA SATURN セガサターン・ライセンシィ・スペース Licensee Space

この、時期、編集部からライセンシィの皆さんに電話をすると、必ず「早いですよね〜1年経つのは」って話になります。'96年こそは……ってことで、目標を聞いてみよう。

アートディンク

'96年の目標ですが、最近ゲーム機に浮気をしていたので、パソコンに腰を入れたいなと思っています。読者の皆さんは見ましたか？ WINDOWS95で動いているバーチャファイターを。パソコンもこんな世界が開け始めたんだなと思いましたよ。パソコンを使ってバーチャを昼休みにでもして対戦の腕を磨こうと思っています。（広報課・島崎）

I・S・C

メリークリスマス＆ハッピーニューイヤー!! 早いもので'95年も終わりです。'96年こそはISCも新作ソフトをバ〜ンと発表したいものですネ。そしたらバ〜ンと長期休暇が取れるかも……。ハァ。お正月はお家でサターンと一緒に過ごします。読者の皆様は素敵でラブリーな'96年を過ごしてくださいマセ。ISCの今後を期待しててください!!（広報のヨーコ）

アイマックス

読者の皆さん、はじめまして。'96年の春にサターンソフトを数タイトル発表の予定でおります。

今は寒風が吹き荒れておりますが、陽気が暖かくなるとともにソフトも一斉に「花、開く」予定です。

皆さま、どうぞお楽しみに。（竹内）

アスミック

9月に発売した「宝魔ハンターライムPerfect Collection」の発売以来、少しお休みのアスミックですが、1996年こそはやります！ 個人的にものすごーく楽しみにしているタイトルが、ラインナップ（といってもまだ秘密）されていますので、サターンを買うつもり。（営業・大）

アークシステムワークス

1996年！ 目標としましては、仕事では、「ウイザーズハーモニー」の第2弾！ ユーザーさんからの意見も積極的にとり入れていきたいです。個人的にも、作りがいのあるゲームですんで。プライベートでは、とりあえず'95年はほしいゲームがたくさんでますからねー。正月は、コタツの中でゲームに興じたいですねー。特に「WIZ」は、コタツゲーとしては最適です。（宮下）

エインシャント

1996年の目標　BY　エインシャント

春には、いよいよ「トア〜精霊王紀伝〜」が発売されます。内容も、凝りに凝ったアクションロープレなので、皆さん期待してくださいね。

来年、エインシャントはさらにブリズマです。（古代祐三）

エクゼコ・デベロップメント

「'96年中に、次回発売のソフトを発表(!?)する！」が目標(いいのか)。個人的には、目指せ、彼女と2人のクリスマス！ また'95年も寂しいクリスマスの広報・松(トホホ)でした。

☆☆業務連絡：「サンダーストーム＆ロードブラスター」ブックレットプレゼントにご応募いただいた方、多数のご応募のため発送が遅れております。もう少々お待ちください。（松沢）

KANEKO

私は広報担当のジローです。KANEKOは'96年も皆さんの期待に応えるべく、少しでも良いソフトをつくっていきたいと考えております。手始めに、今春は自分自身の脳開発を進め、アイデアに優れた企画をどんどん考えていきたいです。（山本宏海）

クライマックス

'96年の目標。それは、春発売に向けて開発中の視点ぐりぐりRPG「ダークセイバー」を、1人でも多くの方に遊んでいただくこと。……そう、グリグリといえば、視点移動システムが大幅にレベルアップ。船から見上げる青い空と白い雲は開放的でメチャ"気持ちいーし、ブロックの高さや距離、位置の確認もできるからアクションも安心。次号要チェック！（広報・もち）

ゲームスタジオ

「セゴー芸術と美女を語る」じゃ！ 深遠な大人の哲学を教えてやるからありがたく拝聴せい！

芸術、とは何か？ バイオリンを見よ。あの見事な曲線美！ そして天上の音色！ これこそ芸術じゃ！ さて女体、とは何か？ キュッとくびれた腰つき、ワシの手にかかれば、どんなおなごも鳴きよるわ！ いい音色で！ ガッハッハッハ！……（以下検閲により削除）。

サミー工業

来年3月発売の「麻雀ハイパーリアクションR」もいよいよ完成直前で、僕も熱い日々を送っています。話は変わりますが、前に声優さんの声録りをした時、休憩中にアニメの話をしたら、「とってもよく知っていますね。」って言われました。これって、遠回しに「あなたってオタクなのね……」って言われてるような気がしました。オタクロード爆進中のサミー竹中でした！

スカイ・シンク・システム

'96年の目標ですか？ そーですねぇ、2月発売予定の「くるりんPA！」のおじゃまキャラ、送る数の記録を伸ばしたいですね。なんせ自己最高は200個程なのに、社内記録は43000個。達成できるのでしょうか？ なお、サターン版の「くるりんPA！」は'96年2月、3,980円で発売予定です。よろしくねっ！（広報・久保）

セタ

メリークリスマス＆明けましておめでとうございます。'96年の目標ということですが、さすがにまだ早い！（実際、原稿を書いているのは12月3日だったりする）と思いながらも、'96年の予想を立てました。「スー○ーリ○ル○雀」の○○が○○で○月に○○になるであろう。○印に何がはいるかは秘密です。（セタ・下垣内）

ソフトバンク

1996年、今年からは本格的にセガサターンの参入を始めます。海外モノをはじめ、国内の作品も含め、いつも目新しく新鮮なものを提供できればと今から策を練っています。特に今年の作品はスケールの大きなものをと考えています。今年は海外のゲームが熱くなる年です！ ぜひその斬新ともいえる作品群を楽しみに待っていてください。よろしくお願いします。（田代）

タイムワーナーインタラクティブ

今日は「バーチャレーシング　セガサターン」とセガサターンマガジンの発売日。今日買ったアナタには、きっと幸せがおとずれることでしょう。おなじみのイカす広告や攻略記事も載ってますから、やはり両方「買い」ですね、え？ '96年の目標ですか？ やっぱりイカすゲームをたくさんリリースすることです。期待してね。（広報担当・O）

ライセンサー・スペース

セガ・エンタープライゼス

今年も早いもので年始商戦となってしまいました。サターンが発売されてから激動の1年が過ぎ、新たなステップへと飛躍します。この重要な時期に大成功をおさめるために、日夜頑張っています。その鍵を握る3大タイトル最後の1つ「セガラリー・チャンピオンシップ」が12月29日に発売。完成度には絶対の自信があります。ぜひ29日には店頭へGO！　しましょう。（南雲）

T&Eソフト

ご無沙汰しております。いよいよ楽しい冬休みシーズンですね。冬休みはおうちでこたつに入って、家族で「マスターズ大会」なんていかがです？　1996年の目標ということですが、そうですね、やはり、いっしょにゲームを楽しんでくれるよーな、素敵な彼氏を作ることかな。今年のクリスマスも1人だよー。（広報担当・村瀬）

データウエスト

1996年の当社の目標は、ずばりCD-ROMを媒体とするすべてのところで当社の名前を見られるようにします。ゲーム誌はもとより、例えばビデオCDなどです。あなたがお読みになっている本のあちらこちらに出現し、もうあなたの頭に住みついてしまうでしょう。ということでまずはオリックスの優勝までの軌跡を一枚に凝縮したビデオCDを発売します。（広報課・加藤）

トレジャー

1996年の目標＝より高品質なソフトを供給することによる、ゲーム文化のさらなる向上を目指して……などというものではなく、もっと自由に新しいゲームが制作できればと思っています。「やはりトレジャーのゲームはどこか違う」と言われるように頑張るつもりです。おっとそのまえに'96年といえば「ガーディアンヒーローズ」から始まるのであった。（前川）

ナムコ

皆さんよいお年を、また明けましておめでとうございます。1996年もナムコは、皆さんに喜んでいただけるようなソフトをドンドン発売していきたいと思っていますので、どうぞご期待ください。（広報・平）

NICHIBUTSU

明けまして、えっまだ明けてない？　なんかボーっとしているうちに1年たっちゃったね/　'96年の目標つーか、やっぱそろそろ子どもでも作ろうかなっみたいな感じ？　ところで、「テラクレスタNEO」も開発が着々と進中だし、次の号で画面公開といきたいところ。にし○ら様、8ページお願い/　えっ広告じゃないよ/　お金なんかありまっしぇ～ん/（ほえほえのみうみう）

ハドソン

サターンユーザーの皆様、'96の1年はどうでしたか有意義な1年でしたか。1996年の目標ですが、個人的なことですが、実は私は車好きで、特にチューンするのが大好きです。周りの人達には「走り屋」とか言われますが、決して危ないことはしていません。長くなりましたが、国際A級ライセンスを取るぞ/天外、ガリバーよろしくね/（ハドソン・だるだにあん）

ソネット

「ときめき麻雀パラダイス」で5人のカワイイ女の子たちと、楽しくデートしてますか？　私も今年こそは、清夏ちゃんのようなカワイイ彼女が欲しいよー（さみしい……）。

さて、'96年ソネットでは、皆さんに満足していただけるようなソフトをたくさん発売していきます。みなさん楽しみに待っててくださいネ!!（営業部・23歳・牡・鹿毛）

バンプレスト

セガサターンの第1弾ソフト「北斗の拳」が発売になり、バンプレストも次世代機ソフトの開発を順調に行うことができるようになりました。今後はセガサターンのソフトも、多くのタイトルが発売になる予定です。人気のキャラクターを用いたゲームはもちろん、数々のオリジナルソフトを発売することになると思います。どうぞご期待ください。（広報・森定宏友）

バンダイ ビジュアル

前回の流れからいえば'96年の目標は結婚になるんだけど、それじゃシャレにならないしなぁ（って伝言板を私物化してどうする/）。メーカーとしては月並みですけど、皆さんに楽しんでもらえるゲームをお届けすることですね。とりあえず、サターン専用のアクションを1本仕込んでますので、乞うご期待/　結構自信作なんです。でも「マクロス」じゃないよん。（宣伝・桑島）

Pai

'96年といえば……パイが贈る第1弾「大冒険～セントエルモスの奇跡～」がついに発売されます!!　'96年の目標は「大冒険」を皮切りに第2弾、第3弾と続々とお届け……できればなぁ……いやいやいたします!!　多分……（笑）。「大冒険」に関するキャンペーンも現在、企画中ですのでお楽しみに!!
追伸　RPGファンの人待っててね/（広報・川平）

パイオニアLDC

木枯らしの吹き荒ぶなか、'96年の初夏まで仕事の目標はあっても自らのと言われると悩む。当社のフクラさんはマンガを32ページ描くそうだ。それでは私はそんなフクラさんにかわいい女の子でも紹介して、やる気と幸せを提供しよう/　人の幸せのために生きよう!!　そういえば今年の私の目標って何だったっけ？　……しょせん私の目標ってそんなものだ。（広報・木村）

ビスコ

「セガサターンマガジン」をご愛読の皆さん、こんにちは。寒くなってまいりましたが、読者の皆さんは、「コタツでミカン」ならぬ「コタツでサターン」してますでしょうか。'95年もあと少しですが、ビスコでは皆さんに「コタツでビスコゲーム」をしてもらえますように、がんばりたいと思いますので、来年もよろしくお願いいたします。（開発室・糸井泰久）

ヒューマン

'95年に出た当社のタイトルが、「ブレイジングトルネード」1本きりでしたから、'96年こそはたーくさん、タイトルが出てほしいぞっ!!　と思っています。まず手始めに「ロジックパズルレインボー」いわゆるピクチャーパズルものが出ますんでこちらをぜひごひいきに。私自身もいろいろご提案したいと思っています。ユーザーの皆様も、よろしく。（ヒューマン・白石）

ビング

'96年の目標ですか？　フランス人になりたいっす。フランスパンがおいしく感じられて「コマンタレヴー」の、「ヴー」をちゃんと発音できるくらいのフランス人になりたいっす。それに加えて聴覚が「003」並みに凄かったらなお良し。ぜひ達成したいっす。もしそうなった場合、やっぱり最初の挨拶は「ウィ」かな「ウィ」。まいったな「ウィ」かぁ～。（広報・馬場）

マイクロキャビン

皆さんこんにちは/　マイクロキャビンの東山です。もうすぐ年がかわって新しい年が始まりますね。1年の計は元旦にあり、というわけ（少し早い）ですが、来年の目標はやっぱりユーザーの皆さんに楽しんでもらえるゲームを創っていきたいですね。そんなわけで次号はちょっぴり期待しててね。（嵐の広報・東山）

マイクロネット

目標か、恥ずかしい話ですが、実はまだ、自社の麻雀をクリアしたことがないんですわ。こらえ性がないのか、せっかく可愛いオネエちゃん達が、ヌギヌギしてくれているのに、「何で、あと1枚が脱げんのやぁー/」などと叫び、理不尽にもマシンに当たったりするんですわ。目標は「オネエちゃんを絶対に脱がす」かな？　今回も可愛い娘が出てるし。（広報・Page）

メサイヤ

さとーラダムスの'96年初夢大予言集。①メサイヤ五輪スポンサーとなる。マスコットキャラに超兄貴。②メサイヤNASAと提携/　惑星探索ロボ、レイノス開発。③すごいソフトはメサイヤから。あのSRPG発売。100万本。（メサイヤはったり広報・佐藤弘明）

メーカーの看板をしょって立つ、広報や宣伝担当の方々にこんなことを答えてもらいたい、という質問があったら、ハガキでこのコーナーまで。激励も待つ/

あてさき

〒103 中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2Fソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
ライセンシィ・スペース係

あなたのお部屋をゲーセンにする「セガラリー」登場!!

クリエイティブヒューマン

でんわ03-5443-8469(代)

通信販売

送料 ¥780
一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

当店は新品専門店です。

creative human **営業時間 AM10:00〜PM8:00**

FAXは24時間受付
03-5443-6593

着払い・年中無休

今冬はコイツで決まり!

セガラリー
チャンピオンシップ
12月29日見参!

予約特価¥5,220

イチオシ新作情報

12/25

真・女神転生 デビルサマナー
アトラス/SS/定価¥6,800
カルト的人気を誇る『メガテン』シリーズが、遂にサターンに進出!現代の身近にある様な都市が、シリーズ最高峰のグラフィックで展開していく事によって、今までにない臨場感を生み出しています。シリーズ未体験者も、これならばハマる事間違いなし!

予約特価¥6,120

発売中

機動戦士ガンダム
SS/バンダイ/定価¥5,800
『ガンダム』世代の人全てに、自信を持っておすすめする珠玉のソフト。何が凄いって、原作に対するこだわりがハンパじゃない!原作であった主なシーンや戦闘が、超美麗なグラフィックとTV版と同じ声優さんの音声によって展開します。今年の年末はこのソフトでノスタルジックな気分に浸るのもよいかも。「マぁチルダさぁ〜ん!」

特別価格¥5,220

まだまだあるよ!12月発売の新作!

発売日	タイトル	価格
発売中	NBAJAMトーナメントエディション	¥5,220
発売中	ハットトリックヒーローS	¥5,220
発売中	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	¥5,220
発売中	湾岸デッドヒート	¥6,120
発売中	DX人生ゲーム	¥5,220
発売中	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	¥5,220
発売中	ガンバード	¥5,220
発売中	海底大戦争	¥6,120
発売中	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	¥6,120
発売中	バーチャレーシングサターン	¥5,220
発売中	テーマパーク	¥5,220
発売中	忍空 強気な奴等の大激突	¥5,220
発売中	ゴジラ〜列島震撼〜	¥5,220
発売中	(GG)LUNARーさんぽする学園ー	¥4,350
発売中	ダライアス外伝	¥5,220
発売中	北斗の拳	¥5,220
発売中	クォヴァディス	¥6,120

バーチャファイター2

好評発売中¥6,120

ウィザードハーモニー

12月29日発売¥4,410

(SS)EMIT VOL2 ¥1,980
(SS)EMIT VOL3 ¥1,980
(SS)ゆみみみっくすREMIX ¥2,980

消費税サービス

(SS)極上パロディウスだ!	¥2,980
(SS)将棋まつり	¥2,980
(SS)出たなツインビーヤッホー!	¥4,280
(SS)天地無用 こくらくCD-ROM	¥5,100
(SS)ブルーシカゴブルース	¥5,100

売り切れ御免!注文はお早めに!

GAMESOUL

TRADEMARK

NEW ITEM続々入荷!
他とは一味違うゲームグッズ!

ITEM	SIZE	CHARACTER	¥PLICE
SNトレーナー	M・L	ソニック	¥3,900
VFトレーナー	M・L	バーチャファイター	¥3,900
SPトレーナー	M・L	スプリグマン	¥3,900
PMトレーナー	M	パックマン	¥3,900
VFパーカー	M・L	サラVSパイ(VF)	¥4,900
VFパーカー	L	バーチャファイター	¥4,900
PMパーカー	M	パックマン(2種類あり)	¥4,900
VFウインドブレーカー	M・L	サラステージ(VF)	¥5,800
VFウインドブレーカー	M・L	バーチャファイター	¥5,800
SNウインドブレーカー	M・L	ソニック	¥5,800
キャップ	/	ソニックorバーチャ	¥3,000
時計	/	ソニック	¥3,200
時計	/	バーチャファイター	¥3,400
スポーツバッグ	S	ソニック	¥2,600
スポーツバッグ	M	ソニック	¥4,800
ネクタイ	/	ソニック	¥5,000

○こちらの商品は、到着するまでに一週間程かかります。○

メガドライブ・特価

ボールジャックス	¥500
ストリートファイターIIプラス	¥980
タントアール	¥1,980
マジカルアドベンチャー2	¥1,980
ファンタシースターIV	¥1,980
ジ・ウーズ	¥3,980
ファーレンハイト	¥4,760
ぺぺんがPEMGO	¥3,490
サージカルストライク	¥4,760

ハード

セガサターン	¥31,980
メガドライブ2	¥6,280
メガCD2	¥9,980
カラーゲームギア各種	¥9,880
GG忍空パック	¥10,800
GGレイアースパック	¥ 特価

※その他の商品は、TELにてどうぞ!

パーツ

SS	コントロールパッド	¥2,280
SS	バーチャスティック	¥4,380
SS	レーシングコントローラー	¥5,380
SS	アナログミッションスティック	¥7,250
SS	シャトルマウス	¥2,780
SS	リアルアーケードVF	¥3,700
SS	サンサターンパッド	¥3,180
SS	ファイティングコマンダーSS	¥2,280
SS	トルネードパッド	¥2,740
SS	トルネードスティック	¥4,680
SS	バーチャガン	¥2,700
SS	ファイタースティックX	¥3,320
SS	アスキーパッドX	¥2,380
SS	マルチターミナル6	¥3,480
SS	パワーメモリー	¥4,380
SS	ステレオAVケーブル	¥1,840
SS	S端子ケーブル	¥1,840
SS	RGBケーブル	¥2,320
SS	RFユニット	¥1,840
SS	電子ブックオペレーター	¥3,480
SS	フォトCDオペレーター	¥3,480
SS	ムービーカード	¥18,280
SS	セガサターン延長コード	¥1,280
その他	バーチャファイターカレンダー'96	¥1,456

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表の見方

【各ジャンル略記】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**PIN**…ピンボール／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**ETC**…その他　※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGASATURN ○セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	22日	ゴジラ—列島震撼—	5,800円	セガ	SLG	マウス
	22日	ブラックファイアー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	アナログ
	22日	テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	22日	バーチャレーシング セガサターン	5,800円	タイムワーナーインタラクティブ	RAC	ハンドル
	22日	機動戦士ガンダム	6,800円	バンダイ	ACT	
	22日	北斗の拳	5,800円	バンプレスト	ACT&ADV	
	25日	真・女神転生 デビルサマナー	6,800円	アトラス	RPG	
	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	ハンドル
	29日	Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)	4,900円	アークシステムワークス	SLG	
	29日	Chaos Control(カオス・コントロール)	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス
	下旬	クリーチャー・ショック	6,800円	データイースト	SHT	(2枚組)
1月	12日	プロ麻雀 極s	5,800円	アテナ	TAB	
	12日	麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜	8,800円	マイクロネット	TAB	18歳以上推奨
	19日	必殺パチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
	26日	ガーディアンヒーローズ	5,800円	セガ	RPG	タップ
	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	26日	サイベリア	6,500円	EAV	ADV	
	26日	ストリートファイターZERO	5,800円	カプコン	ACT	
	26日	四柱推命ピタグラフ	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	26日	DEATH MASK(デスマスク)	8,800円	バンタン電脳工場	ADV	(3枚組) 18歳以上推奨
	26日	ザ・ホード	5,800円	BMGビクター	SLG	
	26日	松方弘樹のワールドフィッシング	5,800円	メディアクエスト	SLG	
	26日	でろ〜んでろでろ	5,800円	テクモ	PUZ	
	下旬	天地無用／ 魅御理温泉　湯けむりの旅	8,900円	ユーメディア	ADV+SLG	(2枚組) 18歳以上推奨
2月	2日	リターン・トゥ・ゾーク	5,800円	バンダイビジュアル	ADV	マウス
	9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	23日	提督の決断Ⅱ	10,800円	光栄	SLG	
	23日	くるりんPA／	3,980円	スカイ・シンク・システム	PUZ	
	23日	空想科学世界ガリバーボーイ	6,800円	ハドソン	RPG	(2枚組)
	23日	サンダーホークⅡ	5,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	23日	ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ	5,800円	リバーヒルソフト	ACT	対戦ケーブル
	23日	★ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ(対戦ケーブル同梱パック)	6,300円	リバーヒルソフト	ACT	対戦ケーブル同梱
	上旬	PDウルトラマンリンク	6,800円	バンダイ	PUZ	
	下旬	FEDAリメイク／〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	6,300円	やのまん	SLG&RPG	
2月	下旬	ぐっすんおよよ	未定	エクシング	PUZ	
	下旬	ロードランナー レジェンドリターンズ	5,800円	パトラ	ACT&PUZ	
	下旬	おまかせ退魔業	未定	セガ	ADV	
	未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	6,800円	セガ	SLG	
	未定	NINKŪ—忍空— 〜強気な奴等の大激突／〜	5,800円	セガ	ACT	
	未定	☆囲碁	6,800円	アスキー	TAB	マウス
	未定	ROBO・PIT	5,800円	アルトロン	ACT	
	未定	THE GHEN WAR(ザ ゲン ウォー)	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
	未定	ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT	
	未定	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	5,000円	HAMLET	ETC	
	未定	シーバス・フィッシング	6,800円	ビクターエンタテインメント	SLG	
	未定	Cubic Gallery	未定	ウィネット	ETC	
	未定	ゲームの達人2	8,900円	サンソフト	TAB	
	未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT	
	未定	ソニックウイングス スペシャル	未定	メディアクエスト	SHT	
3月	8日	きゃんきゃんバニー・プルミエール(仮)	5,800円	キッド	AVG	X指定
	15日	ZORKⅠ	未定	翔泳社	ADV	
	15日	タイタンウォーズ	5,800円	BMGビクター	SHT	
	下旬	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	未定	ドラゴン・フォース	未定	セガ	S・RPG	
	未定	バーチャフォトスタジオ	6,800円	アクレイムジャパン	ETC	X指定
	未定	フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	Jewel of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	
	未定	スラムドラゴン	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	開運／ なんでも鑑定団	5,000円	テレビ東京	ETC	
	未定	慶応遊撃隊活劇編	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
	未定	Horror Tour(ホラーツアー)	未定	オー・シー・シー	ETC	
	未定	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	未定	ゲーム アーツ	SHT	対戦ケーブル
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	麻雀ハイパーリアクションR	未定	サミー工業	TAB	X指定
	未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	
	未定	アイドル雀士スーチーパイⅡ	未定	ジャレコ	TAB	X指定
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
	未定	media ROMancer朝倉大介	未定	ファンハウス	ETC	
	未定	ライフスケイプ〜生命40億年はるかな旅〜	未定	メディアクエスト	ETC	
	未定	まうすけのオジャマ ざわーるど(仮)	未定	データイースト	PUZ	
4月	未定	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003 inc.	SLG	
	未定	☆風水先生	5,800円	HAMLET	SLG	
	未定	飯島愛インタラクティブ	未定	インナーブレイン	ETC	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
6月	未定	レスキュー	未定	バンタン電脳工場	SLG	
春	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	マウス
	未定	新世紀エヴァンゲリオン	未定	セガ	ADV	
	未定	THOR〜精霊王紀伝〜	未定	セガ	A・RPG	
	未定	パンツァードラグーン ツヴァイ	未定	セガ	SHT	
	未定	リンクルリバーストーリー(仮)	未定	セガ	A・RPG	
	未定	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル(仮)	未定	セガ	SLG	マウス
	未定	NFLクォーターバッククラブ'96	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	誕生S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	★ウイニングポストⅡ	9,800円	光栄	SLG	
	未定	★エアーマネジメント'96	8,800円	光栄	SLG	
	未定	★三國志 英傑伝	8,800円	光栄	SLG	
	未定	ルパン三世〜THE MASTER FILE〜	5,800円	MIZUKI	ETC	
	未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	
	未定	餓狼伝説3〜遥かなる闘い〜	未定	SNK	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
春	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	SNK	ACT	
	未定	LUNAR(仮)	未定	角川書店	RPG	
	未定	★天地を喰らうII～赤壁の戦い～	未定	カプコン	ACT	
	未定	GOTHA II～天空の騎士～	未定	光栄	SLG	
	未定	ときめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	マウス
	未定	★エンゼルパラダイス(仮)	未定	サミー工業	PUZ	
	未定	実戦！ パチスロ必勝法3	未定	サミー工業	TAB	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	3×3 EYES～吸精公主～	未定	日本クリエイト	ADV	
	未定	大冒険(セント・エルモスの奇跡)	未定	パイ	SLG&RPG	
	未定	ゲックス(仮)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	ナイトストライカーS	未定	ビング	SHT	
	未定	メタルブラック	未定	ビング	SHT	
	未定	ISTO E ZICO～ジーコの考えるサッカー～	未定	MIZUKI	ETC	
	未定	グラディウス デラックスパック	5,800円	コナミ	SHT	
夏	未定	大運動会	未定	インクリメントP	SLG	
秋	未定	ラグナロック・ステージ(仮)	未定	デジタルフロンティア	A・SHT	
'96年	未定	サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG	
	未定	スナッチャー	未定	コナミ	ADV	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	X JAPAN Virtual Shock 002	未定	セガ	ETC	
	未定	NBAバスケットボール サターン	未定	セガ	SPT	
	未定	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	SLG	
	未定	ビクトリーゴール'96	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	ファイティングバイパーズ	未定	セガ	ACT	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	5,800円	EAV	ACT	
	未定	シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	未定	FIFAサッカー'96	5,800円	EAV	SPT	
	未定	レインドロップス	5,800円	EAV	ACT	
	未定	ストリートファイターIIムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定	★EXECTOR(エクゼクター)	未定	アークシステムワークス	STG	
	未定	★フライングスピリット(仮)	未定	アークシステムワークス	SLG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	I.S.C	TAB	
	未定	エイリアン トリロジー	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	モータルコンバットII 完全版	未定	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	レボリューションX	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	未定	アスキー	ADV	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	クールスポット	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	テニス(仮)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	卒業S	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生～if～(仮)	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～(仮)	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ドラえもん(仮)	未定	エポック	未定	
	未定	ウイングコマンダーIII	未定	EAV	SLG	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	ダークセイバー(仮)	未定	クライマックス	A・RPG	
	未定	ストライカー1945	未定	彩京	SHT	
	未定	棋仙人(仮)	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)	未定	システムソフト	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	OVER DRIVE	未定	ズーム	ACT	
	未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ADV&RPG	
	未定	ARENA	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	エンジェル グラフィティ(仮)	未定	ソフトビジョン	SLG	
	未定	サッカー(仮称)	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	WORLDCUP GOLF(仮)	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸(仮)	未定	タイムワーナーインタラクティブ	ACT	
	未定	TECMO SUPER BOWL(仮)	未定	テクモ	SPT	
	未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタNEO(仮)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON(仮)	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	ポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	★ロジックパズルレインボー	未定	ヒューマン	PUZ	
	未定	重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	未定	メサイヤ	SHT	
	未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリンク	RAC	

MEGADRIVE ○メガドライブ(メガCD)

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	22日	ぺぺんがPENGO	4,980円	セガ	ACT	8M	
	22日	サージカルストライク	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定	シャドウラン	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定	魔導物語I	未定	コンパイル	RPG	16M	○
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M	

GAME GEAR ○ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	22日	NINKŪ―忍空―2	4,800円	セガ	格闘ADV	4M	
1月	12日	LUNAR―さんぽする学園―	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	○
	26日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	3,800円	セガ	PUZ	4M	
発売日未定	未定	バーチャファイター(仮)	未定	セガ	ACT	8M	

サタマガ編集部チェック！

怒濤の飛躍を遂げた'95年のセガサターン。次号では、新たな幕開けを告げるビッグ(？)スクープを用意。ソニックに次ぐAM2研の超新作格闘が飛び出すぞ！ '96年 最初の号を飾るAM2研・有井伸孝氏の表紙ともども1月26日は要チェックだ！ また、この12月22日をもって、メガドライブ最後の(？)セガタイトルが発売されることを受けて、次号からこの新作スケジュールのページも一部リニューアルし、今後はサターン専門に絞ることとなった。もしも、MD、GGで特別なインフォメーションがある際は、その都度告知するのでヨロシクね。'96年も『サタマガ』は見逃せないぞ。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート解答欄の記入例

	(例1)解答が5の場合	(例2)解答が08の場合	(例3)解答が15の場合	(例4)解答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数解答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、解答は左の枠から入れてください。

01	07	15		

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 主婦
15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01 ファミコン通信
02 ファミコン通信　BROS.
03 GAMEWAKER
04 TECH サターン通信
05 Vジャンプ
06 覇王
07 ゲームオン／
08 電撃王
09 じゅげむ
10 LOGiN
11 ゲーメスト
12 サターンスーパー
13 サターンファン
14 アーケードゲームマガジン
15 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 良い
02 ふつう
03 良くない
04 その他(具体的に希望を)

7 自宅でカラオケをやりたいと思いますか？

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 やりたくない
05 絶っ対いやだ／

8 表1の今月の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今月の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01 LAND MARK
02 DATA STATION
03 セガサターン読者レース
04 巻頭特集　バーチャファイター2
05 特報　セガラリー・チャンピオンシップ
06 特報　パンツァードラグーンツヴァイ
07 特報　ストリートファイターZERO
08 特報　ヴァンパイア ハンター
09 特報　エアーズアドベンチャー
10 特報　サンダーホークII
11 NEW RELEASE TITLE
12 Voyager
13 ドラゴン・フォース スクランブル
14 ワールドアドバンスド大戦略 プレイヤーズROOM
15 Internet SATURN DE CHU♡
16 HYPER COLUMNS Chaos
17 ひらけ／　情報玉手箱
18 サターン教布教計画番外編
19 SNK World
20 ライセンシィスペース
21 ガーディアンヒーローズ
22 ドラゴン・フォース
23 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
24 餓狼伝説3　～遙かなる闘い～
25 バーチャレーシングサターン
26 Jリーグプロサッカークラブをつくろう／
27 ゴジラ ― 列島震撼 ―
28 ザ・タワー
29 ホード
30 デスマスク
31 ウィザーズハーモニー
32 フェーダリメイク／
33 プロ麻雀極S
34 北斗の拳
35 ロードランナー
36 サイベリア
37 ブラックファイアー
38 ザ ゲン ウォー
39 クリーチャー・ショック
40 四柱推命ピタグラフ
41 天地無用／ 御魅理温泉湯けむりの旅
42 必殺パチンココレクション
43 麻雀狂時代～コギャル放課後編～
44 クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの福袋～
45 機動戦士ガンダム
46 ダライアス外伝
47 バーチャコップ
48 闘神伝S
49 レッドカンパニー西の市通り
50 セガAM3研 Rush//
51 セガAM2研 Express Neo
52 セガサターンソフトレビュー
53 次世代裏技リーグ
54 CREATER'S BANK
55 付録 真・女神転生デビルサマナー攻略
56 付録 セガ&ライセンシィ直撃ハンドブック

表2　ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
04 スーパー32X
05 プレイステーション
06 3DO（REAL、TRY）
07 M2（3DO次世代機）
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEO・GEO（CDを含む）
12 ゲームギア
13 バーチャルボーイ
14 NINTENDO64
15 パソコン
16 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
17 フォトCDベレーター
18 電子ブックオペレーター
19 レーシングコントローラー
20 バーチャスティック
21 バーチャガン
22 アナログミッションスティック
23 RGBケーブル
24 サターン専用通信モデム
25 ファクシミリ

表3　ソフトリスト

001 アイドル雀士スーチーパイII
002 AQUAZONE for SEGA Saturn
003 ARENA
004 アルバートオデッセイ外伝
005 アローン・イン・ザ・ダーク2
006 飯島愛インタラクティブ
007 ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～
008 ヴァンパイア　ハンター
009 ウィザーズハーモニー
010 ウイニングポストII
011 ウイングコマンダーIII
012 エアーズアドベンチャー
013 エアーマネジメント'96
014 エイリアン　トリロジー
015 X JAPAN Virtual Shock 002
016 NFLクォーターバッククラブ'96
017 NBAバスケットボール　サターン
018 エンジェル グラフィティ(仮)
019 OVER DRIVE
020 開運／ なんでも鑑定団
021 カオス・コントロール
022 ガーディアンヒーローズ
023 ガーディアンフォース
024 餓狼伝説3 ～遙かなる闘い～
025 GUNGRIFFON The Eurasian Conflict
026 きゃんきゃんバニー・プルミエール(仮)
027 Cubic Gallery
028 クールスポット
029 空想科学ガリバーボーイ
030 くるりんPA／
031 ぐっすんおよよ
032 慶応遊撃隊活劇編
033 ゲームの達人2
034 現代大戦略　Strikes(仮)
035 コットン2
036 コブラ・ザ・サイコガン
037 GOTHA II～天空の騎士～
038 サイベリア
039 サクセスストーリー
040 サクラ大戦
041 3×3EYES ～吸精公主～
042 三國志 英傑伝
043 サンダーホークII
044 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
045 THE GHEN WAR（ザ ゲン ウォー）
046 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
047 The Tower
048 ザ・ホード
049 シーバス・フィッシング
050 四柱推命ピタグラフ
051 上海　Great Moments
052 出世麻雀　大接待
053 真髄対局囲碁　碁仙人
054 新世紀エヴァンゲリオン
055 神罰　人生の意味
056 真・女神転生　デビルサマナー
057 心霊呪殺師　太郎丸(仮)
058 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／
059 時空探偵DD～幻のローレライ～
060 実戦／　パチスロ必勝法3
061 重装機兵レイノス2
062 Jewel of Oracle オラクルの宝石
063 ストライカー1945
064 ストリートファイターIIムービー
065 ストリートファイターZERO
066 スナッチャー
067 スラムドラゴン
068 セガラリー・チャンピオンシップ
069 ゼロヨンチャンプSpecial(仮)
070 卒業S
071 ソニックウイングス スペシャル
072 ZORK I
073 タイタンウォーズ
074 誕生S
075 ダークセイバー(仮)
076 ダービースタリオン(仮)
077 大運動会
078 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
079 超兄貴～究極無敵銀河最強男～
080 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
081 提督の決断II
082 TECMO SUPER BOWL(仮)
083 天外魔境外伝　第四の黙示録
084 天地無用／ 魅御理温泉　湯けむりの旅
085 天地を喰らうII ～赤壁の戦い～
086 デスマスク
087 Defcon5
088 でろ～んでろでろ
089 電脳戦機バーチャロン
090 THOR～精霊王紀伝～
091 ときめきメモリアル
092 同級生～if～(仮)
093 ドラえもん(仮)
094 ドラゴン・フォース
095 ナイトストライカーS
096 NINKU―忍空―
097 ノバストーム
098 ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ
099 バーチャファイターCGポートレートシリーズ
100 バーチャフォトスタジオ
101 パチンコ倶楽部
102 パンツァードラグーンツヴァイ
103 必殺パチンココレクション
104 ビクトリーゴール'96
105 PDウルトラマンリンク
106 ファイティングバイパーズ
107 FARADOON(仮)
108 フィッシング甲子園
109 FIFAサッカー'96
110 風水先生
111 FEDAリメイク／
112 VR麻雀(仮)
113 プロ麻雀　極S
114 Horror Tour(ホラーツアー)
115 麻雀狂時代 ～コギャル放課後編～
116 麻雀ハイパーリアクションR
117 まうすけのオジャマざわーるど
118 マジックカーペット
119 マスターオブモンスターズ
120 松方弘樹のワールドフィッシング
121 メタルブラック
122 media ROMancer 朝倉大介
123 モータルコンバットII　完全版
124 モンスターメーカー
125 ライフスケイプ
126 ラグナロック・ステージ(仮)
127 リターン・トゥ・ゾーク
128 料理の鉄人
129 LUNAR(仮)
130 ルパン三世～THE MASTER FILE～
131 レインドロップス
132 レスキュー
133 レボリューションX
134 ロードランナー レジェンドリターンズ
135 ROBO・PIT
136 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル(仮)

GUARDIAN HEROES

ガーディアンヒーローズ

完成度 98%

最終調整も明日まで……というのに、今日もまだ仕様変更してますが、すべてはより良い物をと望む職人気質からでありまして、その点御了承頂けると…… え？ 了承できない!?……いいでしょう、完成品をプレイして判断してください。乞うご期待！（開発・はん）

●セガ●格闘アクションRPG●1月26日発売●5,800円●2人同時プレイ、2～6対戦プレイ可能●全年齢推奨●ターミナル6（マルチタップ）対応

「面白いゲーム」とは何であるかを教えてくれる1作

32ビット機という高スペックのハードが世に出て以来、ポリゴンやレンダリングといった、それまでの家庭用マシンではなしえなかった表現方法を用いて作られたゲームが数多く発表された。だが、それにばかりとらわれて、肝心のゲーム性がおろそかになってしまった作品も見受けられる。

発売が間近に迫った、「ガーディアンヒーローズ」。このタイトルは、メガドライブ時代から定評のあるトレジャーが企画・制作を行った。常に「ゲーム性」を追求してきた彼らの作品は、ポリゴンや3Dグラフィックといった最先端の表現技術こそ使っていないが、ゲーム制作の基本ともいえるスプライト＆ドット絵にこだわりぬいている。格闘ゲームの爽快感とRPGの成長要素を融合させた、「格闘RPG」という新ジャンルを構築した快挙もさることながら、ゲームメーカー、そしてプレイヤーが忘れつつある「純粋な面白さ」を見せつけてくれる傑作だ！

PART1 ストーリーモード

2人＋アンデッドの協力で群がる敵を次々となぎ倒す、爽快な横スクロールアクション。途中のルート選択で、シナリオとエンディングが変化する。

1本で2度以上楽しめる2大モードを、今回は別々に特集しちゃいます

次のページへ今すぐGO！

PART2 2～6人対戦モード

ストーリーモードに登場する敵も含めて、全45体ものキャラが使用可能。しかも最大6人での熱き同時対戦も実現。楽しみ方のバリエーションは無限大だ！

114ページから大特集だ！

STAGE 1 目覚め

ストーリーモード最初のステージは、伝説の剣をめぐる闘いにハーンたちが巻き込まれるという導入部分。興奮の「アンデッド登場場面」も見逃すな！

伝説の剣を入手した4人

そこへ突然乱入！

剣を眺めていた一行の前に、突如として謎の騎士セレナが現れた。

燃えさかる部屋から脱出！

何が起こったのか考える暇もなく、王国の兵士と闘うことになった！

墓場には強力な魔導兵器！

墓場に集まった一行を襲う、王国の魔導兵器。ボディはやたら頑丈だ。

←魔導兵器には、セレナさえも手を焼く始末。勝ち目はあるのか!?

→言い伝えでは強大なパワーが宿っているという伝説の剣だが、実際には普通の剣でしかなかったのか？ そんな疑問が脳裏によぎるハーン。

苦戦のさなか、剣に突然の落雷！ そして墓場から復活を果たしたアンデッドが一撃のもとに粉砕！

と、その時いきなりの落雷！ そして墓場から蘇ったアンデッドが、魔導兵器をたった一撃で粉砕してしまった！

ストーリーモードで活躍する4人＋1人のキャラクター

ストーリーモードで使用できるキャラクターは、御覧のとおり全部で5人。ただし、最初のプレイヤーキャラクターはハーン、ランディ、ニコレ、ギンジロウの4人のみとなっており、セレナはストーリーモードを1度最後までクリアすることで使えるようになる（ちゃんとバックアップのデータに記録される）。ちなみにセレナ以外のキャラクターでプレイしている場合は、ステージ1でセレナが初心者のプレイを助けてくれる。

協力プレイの時は、組み合わせの相性も考えるといいかも。

ポーズをかけると、パラメータや経験値などを見られるぞ。

ハーン・サムウェル

パラメータ初期値

力	8	精神力	5
体力	7	素早さ	3
知力	3	運	4

力と体力にポイントを注ぎこめ！

ハーンは初心者にも扱いやすいパワー戦士だ。特に、Bボタン連打で出せるハーンスペシャルや、斜め下＋強ボタンの攻撃が強力なので、クリアも楽なほうだろう。魔法は1つしかないので、パラメータは知力よりも力、体力、精神力などを増やそう。

ランディ&エドワード

パラメータ初期値

力	3	精神力	9
体力	2	素早さ	5
知力	9	運	2

魔法を強めて一気にズドン

ランディは攻撃魔法が得意だが、攻撃力の低さと打たれ弱さが欠点なので、力と体力は早めに補っておこう。使い魔のエドは、ガードボタンを押したままの状態だと自分でもある程度操作できるのだが、詳しいことは次号で解説したい。

STAGE 2 希望の序曲

このステージからは、アンデッドヒーローがプレイヤーの命令で闘ってくれる。キャラもレベルアップでほどよく強くなり、闘いもここからが本番だ。

さらにズルの遊撃隊が投入され闘いは激化した！

見境ナシなのか?!

今度はこちらに剣を向けるアンデッド。やめろー！

アンデッドには命令を与えてやればいい。さあ行け！

命令を与えてやるべし

魔導兵器の後は、休む間もなくズルの遊撃隊が襲いかかる。さっそくアンデッドに任せるか？ それとも経験値を稼ぐために自分で闘うか？

地面からはゾンビか！

アンデッドのパワーの余波で、他の死者まで蘇ってきた。3チームが入り乱れた！

結界に閉じ込められた中で、サイクロプスと対峙！ 大きな奴は格好のマトさ！

デカくても恐れるな

そして……

一段落の後、剣をめぐる闘いについて語り始めたセレナ。謎は残るが前進あるのみだ！

ポイントで長所を伸ばすか、短所を補うか？

1つのステージをクリアした後は、レベルアップに応じたポイントをパラメータに振り分けることができる。パラメータは力、体力、知力、精神力、素早さ、運の6種類あり、それぞれ攻撃力や敵の魔法に対する耐性などに関わってくる。バランスよく増やすか、長所を伸ばすか、それとも短所を補うか、思案のしどころだ。

←これがパラメータアップ時の画面。レベルアップに比例して、ポイントの量も増えていく。経験値は魔法を使ったり、敵にダメージを与えることで入るぞ。

→ヒットポイントとマジックポイントは、レベルアップと同時に上限が自動的に上がる。ちなみに運は何に影響するかというと……。

ステージ分岐で変化するシナリオ 選び方しだいでいろいろと……

ステージ2以降は、いくつかの選択肢によるシナリオ分岐がある。これによって進行ステージ、エンディング、全体的な難易度が変わってくるので、プレイごとに違うものを選択してみよう。

ニコレ・ニール

パラメータ初期値			
力	2	精神力	6
体力	3	素早さ	4
知力	5	運	10

誰かお供が1人ほしいな

攻撃力の低さはポイントで補えるが、ニコレは通常技の基本性能自体が弱く、かつ魔法も補助系主体で攻撃系が少ない。アンデッドに頼れば1人でもクリアできるが、やはりニコレは協力プレイでこそ生きるキャラだ。回復魔法やバリアも有効に使おう。

イブシ・ギンジロウ

パラメータ初期値			
力	4	精神力	8
体力	4	素早さ	6
知力	4	運	4

一時たりとも休まず動け！

動作が機敏で、役立つ忍術（魔法）も備えているギンジロウは、通常技が特殊である（長距離の跳び蹴りや、上昇攻撃などの移動系がある）。操作には慣れが必要だが、極めれば攻撃&移動を切れ目なくつないだ流麗なプレイが可能だ。

セレナ・コルセア

パラメータ初期値			
力	5	精神力	5
体力	5	素早さ	5
知力	5	運	5

そつないバランスキャラ

セレナは通常技、必殺技、攻撃魔法と、すべての面においてバランスのとれた性能を持っている。はっきりした短所も長所もないため、ポイントの割り振り方しだいでパワー重視、魔法重視、素早さ重視など、性質はかなり変わってくるだろう。

STAGE 3 以降の名場面を一挙公開！どんな

STAGE3 森緑の怪物

巨大植物ミド！

炎をバカスカと吐き出すミドが登場。スキだらけの足元(?)から攻めろ。

ランディの魔法の師匠マノンは、カノンとは何やら因縁があるみたいだ。

ランディの師匠、マノン

因縁の対決か!?

ここでは現在の赤騎士団長カディが立ちはだかる。性格キツそう。

情熱の赤VS灼熱の赤！

新旧の赤騎士団長が激突！ 互角の技を持つ2人が雌雄を決する瞬間だ。

STAGE4 魔導兵器

あのシルバーなのか!?

王国の中心部へ乗り込んだ一行は、黒幕のカノンを発見するが……。

意思を持つ魔導兵器シルバーが発動。この強さでも、まだ全力ではない！

STAGE7 囚われの国

血に染まりし橋

先回りしていたバルガと、橋の上で対決。鋭い動きに惑わされるな！

ここにも村神が

先へ進むと、王国の魔導士の手によって、古代魔導兵器が作動していた！かなりやっかいな奴だ。

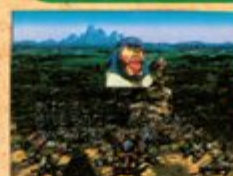
STAGE5 無力な反乱

レジスタンスと共同戦線を張れ

レジスタンスと供に兵士を蹴散らす一行。早くしないと村が危ない。

村神がついに作動！奴は救世主なのか？

目につくものをすべて攻撃する村神。強すぎる！

STAGE6 王国の罠

マッチョの手下、ゴーダッツ登場！

荒野を通過する一行を、山賊が取り囲む。腕ずくでアンデッドを奪うつもりらしい。

発売直前コラム

すぐさま役立つ「GH」基礎知識

早くも発売まであと約1カ月。というわけで、直前の今回は「GH」の基礎的なコツをいくつかまとめてみた。以前に掲載した操作方法の解説と併せて読んでもらえれば、買ったその日からすぐ楽しめるはずだ。

ソフト発売日と重なる次号では、さらに深い攻略をやる予定なので、そちらにも期待してほしい。

初心者も安心の便利なガード

「GH」では、空中、地上を問わず防御はボタンで行うのだが、実はこのガードがすごい優れものなのだ。なにしろ、ガードボタンを押している限り、左右どちらを向いていても敵の攻撃を防御することはもちろん、上段、下段の防御も自動的に切り替えてくれるという、まさに完璧なオートガードなのだ！ これは対戦モードでも同様なので、初心者でも安心して闘えること間違いなし！

どんな攻撃もオートです

ガードボタンを押さえていれば、どんなに激しい攻撃も大丈夫。上段防御、下段防御の判断も全自動なのだっ！

ただし、オートのガードといえども投げ技だけはダメ。あくまで打撃や魔法のガードに限られている。

ガードしたまま技も出せる

ちなみに、ガードボタンを押したまま必殺技や強の通常技を出すことも可能。例えば、この状態から……。

すかさず必殺技につなげられる。移動時以外はガードボタンを押すクセをつけておくと、スキが激減する。

GUARDIAN HEROES

ルートで行く？

ここではステージ3～12までのハイライトシーンを一気に見てもらおう。ただし、ストーリーの重要な部分はあえて伏せてあるぞ。なお、ステージ2の分岐以降は選択肢によって進行が変化するため、以下のステージ数は実際の順番とは別だ。

STAGE8　悲しみの大地

憎悪の塊！黒きアンデッド！

ある山の頂に登ってきた一行は、はるか昔に崩壊したらしい建物の跡を発見。そして、先に来ていたバルガと会い、まさに一触即発かと思われた矢先に、目前で片腕の黒いアンデッドが復活する！　黄金のアンデッドと同じく正体は謎だが、恐ろしいまでに濃い憎悪の波動が一行を圧倒する。こいつは敵なのか!?

STAGE11　とまどいの使徒

ハーンの元上官 デッドアイ・ガッシュ

技も気迫も互角！

かつてライバル関係にあった団長のガッシュとハーンが全面対決！　どちらが強いかはっきりさせてやる！

STAGE9　マッチョとゆかいな仲間たち

繰り広げられる筋肉のう・た・げ

山賊の本拠地へ連れてこられた一行は、そこで重大な秘密を知ることに!?

交渉決裂！　バルガとマッチョらが入り乱れて、もうメチャクチャ。

STAGE10　裏切りの街

ちゃっかり市民も参戦？

王国中心部の街での大乱闘。よく見ると市民もこっそり闘っていたりして。

バルガともきっちり決着をつける時が来た！　ここが正念場だ。

STAGE12　正面突破

一体でもたいへんな魔導兵器が大挙してくる。金属野郎にはサンダー系の魔法がよく効くって知ってた？

こちらのステージでは、バルガと闘おうとするとルシアが止めに入ってくる。しかしお互い後に退けない立場なのがつらいところ。さあ、どうしよう？

魔法を効果的に使うためには？

コマンド入力後（もしくはアイコン選択後）にしばらくパワーをためるタイプの魔法には、ちょっとした操作テクニックがある。例えばランディのファイヤーウォールの場合、ためている間はスキがあるが、Zボタンを再度押すことで、ためを中断してすぐに出すことができるのだ。もちろん、ためが少ないぶん魔法の規模も小さくなるが、敵が多くてための時間が取れない場合は使ってみよう。

ため系魔法のコントロール

ため系の魔法は、最大パワーになるまでの無防備な瞬間が怖いが、ためをZボタンで中断できることを知っておきたい。

パラメータによるパワー差

最弱　最強

余談だが、同じ魔法でもパラメータの数値が違うと、見た目の派手さとパワーがこんなにも変わってくる。うっひゃ～！

滞空時の戦闘センスを磨こう

以前も書いたが「GH」は空中での自由度が非常に高い。防御でも攻撃でも、滞空中はとにかく何かしよう。投げられた後なども、落下するまでボーッとしてではダメだ。

GUARDIAN HEROES

「GH」のもう1つの魅力！ 45体ものキャラクターが選べる 最大6人の対戦プレイだ！

お待たせ！ いよいよここからは「GH」最大のお楽しみ、対戦モードの詳報だ！ このモードは、なんと総勢45種類ものキャラクター（一部に系統の似たタイプもあり）が使用できるということに加えて、最大６人での対戦プレイが可能という、格闘ゲームの常識をブチ破る痛快さ！ もちろん、これらの数字的な部分だけでなく、対戦ゲームとしての絶妙な調整、人間どうしならではのかけひきといった、格闘ゲームの「命」の部分も「本気」で作りこまれていることを保証する。今のうちにタップとパッドを確保しておいたほうがいいぞ、ホントに。

使用キャラは、ストーリーモードをプレイして増やそう！

キャラクターの操作説明

ハーン

PRESS START TO EXIT

対戦で使用できるキャラは、最初はこのリストの５人だけだが、ストーリーモードで敵を倒すごとにそのキャラが加わるぞ（データもちゃんと保存される）。

便利なコマンド表つきなのだ

左のリストでは、各キャラクターのコマンド技をこういった画面で調べることも可能だ。説明書いらずの、ユーザー本位な設計だね。

もともと説明書に載っていない敵キャラクターも、リストに加わればいつでも検索可能。これって、説明書の理想形の一つかも。

あんなキャラや、こんなキャラまで、どんな好みにも対応します！

ストーリーモードでさんざん苦しめられた敵キャラを、自分で操る快感ってヤツか？

対戦モードならではの、キャラクターの多彩な組み合わせも楽しみの一つだ。

一つのキャラに執着するのも悪くないけど、いろんなキャラで楽しんでほしいぞ。

ズラリと揃った36体のキャラクターたち！

いたれりつくせりの設定の数々！対戦環境をバッチリ整えて楽しもう！

6人もの大人数で対戦するとなれば、システムに対する各人の好みも異なるというもの。そこで役立つのが、これらの各種設定だ。

キーコンフィグ

弱攻撃、強攻撃、ガード、ライン移動、魔法、アンテッド命令などのボタン配置を好きなように変更できる。ちゃんとプレイヤー別に設定できるので、ここで手になじむ配置にしよう。

プレイヤー登録

3文字のプレイヤー名を12人ぶん設定できる。ここでつけた自分の名前を、対戦時に使用しているコントローラー（1P〜6P）に設定することで、プレイヤー別スコアが集計される。

時間無制限バトル

とにかく、最後に残った1人が勝利者だ！

そして、いずれか1人（もしくは1チーム）が生き残った時点で終了。悠然と構えて勝ちゼリフだね。

時間無制限バトルは、体力がなくなったキャラクターが負けという明快なルール。完全な1本勝負だ。

キャラ別スコア

対戦時の使用回数、試合での勝率などを、キャラクター別に集計したデータがここで見られる。ただし最低でも5回以上使わないと、勝率の表示はされない。

プレイヤー別スコア

プレイヤーごとの試合参加回数や、勝率のデータを見られる。ただし、プレイヤー登録で先に名前の登録とパッドへの設定をしておかないと集計されない。

1〜99分間連続バトル

制限時間内なら何度でも復活できるポイント制！

このモードは、試合時間を1〜99分のあいだで設定し、その時間だけ連続して闘うというもの。制限時間以内なら何度やられても復活するので、時間無制限バトルのように「まっさきにやられると暇」という事態がない。勝敗はポイント制（攻撃を当てると増えて、ダメージをくらうと減る）で、最高得点の者が勝ち。

残りの9人の正体は、君の手で明かすのだ！

普通の格闘ゲームじゃ味わえない、多人数対戦の

打撃、魔法、イロモノ技、なんでもありのデスマッチ！

連続技を叩き込むと、そのHIT数がリアルタイムに表示される。ああ爽快！

数人が魔法を使うともう大騒ぎ。ガードボタンを押しっぱなしにして耐えるんだっ！

3ライン移動のおかげで、6人プレイでも広々と闘える。密集戦も楽しいけどね。

アンデッドの怒りモード時の技は、対戦でも使えてしまう！ 誰か止めろ～！

もちろん、緊張感はりつめるサシの対戦も熱いッスよ！

多人数プレイの乱戦模様も楽しいけど、2人対戦独特の緊張感も捨て難い。1つのキャラクターを極めるための練習にも適しているしね。

攻撃の相殺、避け、2段ジャンプ、空中防御といった数々のテクニックを駆使して、相手のわずかな隙をつく。1対1ならではの熱い攻防だ！

気分はペットの飼育小屋？ エドONLYの6匹対決！

ストーリーモードではオプション（？）のエドも、対戦モードでは1人立ち可能。でも6人全員エドだとワケわかんなくなる。

左の画面ではわかりにくいので、ちょっと拡大してみました。6色のエドが激闘（ってことにしておこう）を繰り広げてます。

ムギュ！ デカ物だらけのキュークツ対戦!?

巨漢ばかりで対戦するのも一興。こんなにいると画面がギュウギュウになりそう。

巨漢対決では画面縮小時が適正サイズ。それでもこんなにデカかったりする。

キャラ選択時の設定にも注目！ プレイのバリエーションが無限に広がるぞ！

プレイヤー設定

この項目で、対戦に参加するプレイヤーを設定。人間が操作するか、コンピュータが操作するかを決められる。多人数対戦をしない場合は、不必要なプレイヤーを「なし」にして、人数を調整しよう。

キャラ設定

各プレイヤーが使用するキャラクターを設定。最初は5人しか選べないが、ストーリーモードをプレイすると種類を増やせる。試合が始まるまでどのキャラクターになるかわからないランダム設定もある。

チーム設定

参加プレイヤーの同盟関係を設定。A～Fチームまであり、6人バラバラに設定すると自分以外がすべて敵のバトルロイヤルになる。2人以上で同じチーム（ランダムもあり）を組んでの協力も可能。

レベル設定

各キャラクターのレベルを設定。数値を上げることで、体力とMPの上限も増やせる。あまり低いとすぐに終わってしまうので、20～30くらいの適正レベルにしよう。この項目もランダム設定あり。

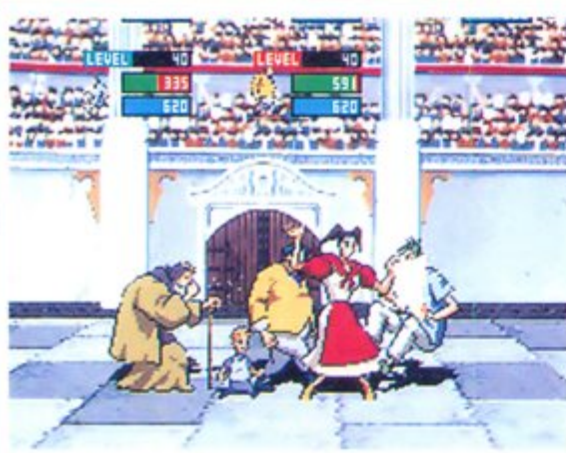
設定しだいで3対3、2対2、1対5など、変則的なカードも組める。同チームの味方には攻撃が当たらないので、同時攻撃や左右からはさむといった協力プレイもできるぞ。

レベルを1以上にした場合は、ストーリーモードのようにポイントを振り分ける（エディット）こともできる。この作業を省きたいなら、均等割りやランダムに設定するといいぞ。

GUARDIAN HEROES

美味しさをご賞味あれ！

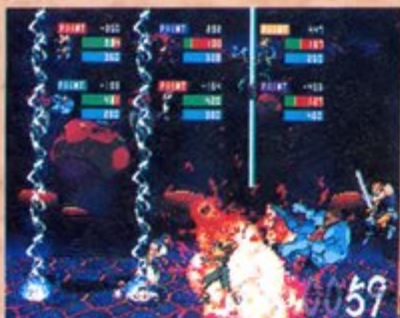
というわけで、最後はよりすぐりの写真を並べてみた。これで少しでも対戦モードの熱さが伝わったかな？

市民パワーあなどりがたし？

市民には通常技しかなく、防御やジャンプすらできないので、普通のキャラと対戦しても負けるのがオチだが、お笑いプレイなら……。

ゴーダッツ団全員集合！ ただいまより筋トレを開始する！

技が腹筋運動だのスクワットだの、攻撃というより筋肉トレーニングにしか見えないゴーダッツ団員。余人にはヤツらの美学をうかがい知る術はない。

危ないと思ったら、離れるのも戦法の1つだぞ

←広範囲に届く魔法や、特殊な攻撃が来ると思ったら、鎮まるまで近づかないのも手だ。

→乱戦地帯から遠く離れて、最後に漁夫の利を得ようとする戦法もアリ。バレれば袋叩きだけど。

←画面の手前にある背景に重なっても、半透明になって見えるよう配慮されているから大丈夫だ。

↓古代魔導兵器のイレイサービームが発動！　画面の下から上まで一気に焼灼。さながら神の手の如く……。

勝利後のお楽しみ「勝ちゼリフ」

「GH」には、格闘ゲームの勝利シーンに欠かせない「勝ちゼリフ」もいろいろある。まとも(？)なキャラはセリフも普通だが、中には気の利いたユーモアに彩られたものもあったりするのだ。普段勝てそうもないヤツほど楽しい。

キャラクターは各６色からコーディネイト

キャラクター選択時には、押すボタンによって６色のカラーリングが選べる。基本カラー（Ｃボタン）以外で楽しみたい人はX、Y、Z、A、Bボタンで試してみよう！

ハーンはこう

決定ボタンしだいで、キャラの髪と服の色がガラリと変わる。

ズル様は……

みんなの（誰の？）ズル様も素敵なコーディネイトで現れます。

「GH」の発売によせて

　トレジャーといえばメガドライブ時代には、各作品で何らかの技術力を見せつけてくれた実力派メーカーである。だから「サターンではどんな技術を見せつけてくれるのだろう」と、思っていたわけだ。しかし初めて「GH」の概要を聞いた時、私は失礼にも「なあんだ普通のゲームなのか」と感じてしまった。

　ところが、実際に「GH」に触れてみたらそんな考えは雲散霧消した。技術力というものは、多関節キャラや澄んだサウンドといった表面的なものだけでなく、「楽しく遊べる作品に仕上げる」という、目に見えない部分にもあることに気づいたからだ。メガドライブの「幽☆遊☆白書～魔強統一戦」で確立した、活気溢れる多人数対戦や、簡単な操作性などの長所を昇華させ、オリジナルのキャラクターでまとめた「GH」。この作品はメガドライブ時代からのマニアと、サターンが初めてのセガハードだという方も含めて、できるだけ多くのユーザーに見てほしい。そして「面白いゲーム」とは何であるかを改めて見直していただきたい。　(佐々木KAFいち)

今も「ガンヒー」に燃えているトレジャー馬鹿！

GUARDIAN HEROES

ドラゴン・フォース

このゲームの柱の1つに〝100人以上のキャラが織なす多彩な人間模様〟というのがあります。過去の恋人どうしが戦場でばったり出会い、募って…思わず振られた恨みをぶちまける。ひょんなことから思わぬ話が広がります。ぜひ探してさがしてみてください。

●セガ●来年3月発売予定●価格未定●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ

ついにゲームの詳細が見えてきた「ドラゴン・フォース」。迫真のバトルと8人の魅力ある君主、君なら誰を選ぶ？

いよいよシステム完成！ ゲームの流れを見ていこう

このところビジュアルシーンに重点をおいて紹介してきたこの「ドラゴン・フォース」。発売に向けて開発も急ピッチで進んでいる模様で、以前紹介したものより格段にグレードアップしたゲーム画面が届いたぞ。ということで、今月はゲームの流れを追いながら紹介していこう。

このゲームの目的は一国の君主となり、まずは大陸統一を目指すこと。そして最終的には、今まさに復活せんとする邪神マドルクの野望を阻止することが目的だ。各国と同盟を組んだり部下を増やすのも君の腕しだい、国王としての威厳と信頼を保ちつつ君の選んだ君主を成長させよ。

ハイランドの若き国王ウェイン。のちに彼のもとに多くの武将が集まってくることに。

まずは気に入った君主〈国〉を選ぼう

ゲームを始める時にまずプレイする君主を選ぶ必要がある。もちろん自分の気に入った君主を選べばよいのだが、同時にそれは国も選ぶことにつながるのだ。レジェンドラは広いことだし、各国のレジェンドラでの位置も考えて、自分が戦略を進めやすいと思った国を選ぼう。なお、ゲーム開始当初に選べる君主は6人、ゴルダークとレイナートは選べないのだ。彼らは1度クリアしてからどうぞ。

まずレジェンドラのマップ上で各国の位置を把握し国を選択

君主紹介を見てその君主が気に入ったならゲームを開始しよう。幸運を祈る！

ハイランド王国
国王　ウェイン

弱冠17才にしてハイランドを継いだ若き国王。困難に立ち向かう勇気、敵をも包み込む寛容さ、そして弱者をいたわる慈愛など、国王としての資質は十分で、彼の下にはあまたの武将が集まってくる。

▶この国王を選ぶ
他の国王を見る

トリスタン帝国
皇帝　ジュノーン

軍事大国トリスタンの新しき指導者。そのたぐいまれなる剣技と冷静な指揮力により、戦場では「死仮面の黒騎士」と呼ばれ、敵からは恐れられ、味方からは尊敬されている。

トパーズ王国
国王　レオン

宗教国トパーズの新国王。修練で鍛えられた肉体は、それ自身が武器である。人を守り、人を生かすためにモンクとしての道を選び、今、戦乱に苦しむ民を救うために立ち上がる。

ムーンパレス王国
国王　ティリス

飛び抜けた魔力を秘める、エルフ族の少女。普段は大らかな性格であるが、いざという時にはそのあどけない顔からは想像出来ないような意志の強さを見せる。

イズモ国
国王　ミカヅキ

クサナギ流剣術を極めたサムライ・マスター。イヅモ国の継承者であったが、束縛を嫌って諸国を流浪していた。儀礼を重んじながら、奔放さも合わせ持つ“もののふ”である。

ボザック国
国王　ゴンゴス

ジャングルの雄、獣人族の王。いかめしい顔とやや猫背がかった肉体のため誤解を受けやすいが、本来気さくで豪快な人物であり、獣人族からは“森の父”として慕われている。

いよいよ進軍開始。参謀に従い進もう

まずは城コマンドで数人の武将を選び、師団を組ませて出撃だ。目的地を選択すると、出撃要請された師団が目的地を目指してワールドマップ上を移動していく。この移動途中で敵師団と接触したり敵の城に着くと戦闘になる。城を我が物にしたら、適当な武将を太守に任命しよう。また移動中に師団を合流／分離させたり、目的地の変更ももちろん可能。新規雇用では武将の能力いかんで雇用兵士の種類が替えられるぞ。

自国の城をクリック。出陣の要請をしたり、兵士の種類を替えたり、自分の武将の情報が見られる。

武将情報を選択した画面。武将の体調や細かなデータを見ることができる。

出撃画面。参謀の言葉に従い、出撃させる師団長を決め、目的地へ向かっていざ出陣だ！

国王自ら師団長に。次に一緒に連れていく武将を選択。最初は4人しかいない。う〜ん、キビシー!!

城コマンドのウインドウを閉じると移動を開始。あとは目的地に向かってひたすら突き進むのみだ。幸運を祈る！

他国兵らと接触、さあいよいよ戦闘だ！

敵兵と遭遇したり城に攻め込むと自動的に戦闘画面に切り替わる。戦闘画面は大きく分けて〝戦闘準備〟と〝戦闘〟の２つから構成されている。〝戦闘準備〟では戦わせる武将を選んだり、敵の師団長との交渉や退却が可能。特に師団長との交渉は選んだ武将で成立・不成立が決まるのでよく考えてコマンドを実行しよう。なお退却を選ぶとダメージを受けるので注意すべし。

敵と接触するとキャラがひと言。おいおいウェイン、そんな大げさな。

戦闘に参加させる武将を選択。順番もしっかり考えたら、あとは勝利に向かってGO！

ごほうびもらってうれしいな

フィールド画面上で一定時間が経過すると自動的に内政画面に切り替わる。ここでは配下の武将と会話をしたり褒美を与えたり、事件の顚末、領土拡大などの報告が行われる。戦功のあった武将に勲章を授けると武将は成長していき新たな技などを覚えていくはずだ。逆に戦闘に勝ったのに何も与えないと忠誠度が下がってしまうので注意。また、戦闘で捕虜にした武将と謁見して仲間に引き入れることも可能だ。

時間が経過すると内政画面が出現。今回の功労者を讃えよう。セーブもここで行える。

今回の功労者はなんと王女自身！ しかしバックの仏像ってティリスに似あわねー！

今回の出撃の結果一覧。部下の戦功が一目瞭然でわかる。レベル確認やこれまでの勝敗記録もわかるぞ。

勲章を与えると臣下の忠誠度も増し成長もする。ケチケチしないで褒美は取らそう。

イベントなどで得たアイテムも武将達に分け与えよう。きっと良い戦果をもたらしてくれるぞ。

ライター たか・ぴーちゃん

内容の方が超気になるところだけど、とりあえずサターンでプレイできると思うだけで嬉しく思います……とかなんとか言っていても自分はサターンを持っていなかったりするのが正直なところ。まっ、これを機にサターンを買うのもいいかな！（たか・ぴーちゃん）

●SNK●来春発売予定●価格未定●対戦格闘

発売日は'96年春予定！春よ来い、早く来い

今月のお仲間披露

サタマガNEWライターたか・ぴーちゃん

知る人ぞ知る京マスターのライター。他のキャラも強い。

とりあえずメインで使っているチームは、アンディ、京、テリーで、カラーはすべて原色です。たまにテリーをリョウに変えたりします。戦闘能力は結構高めで、その気になればどんなチームとでも戦っていけると思うんです…が…、操作する自分がMVS配列（４ボタン横一列並び）でないとダメというのが最大の問題であり、自分の不器用さにムカついている今日この頃です。

さて、いきなりおはがき募集だ。KOFの魅力あふれるキャラたちへのアツイ想い、粋な連続技などを送ってほしい！　まずは主人公＆ライバルチームでよろしくです！

あて先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F　ソフトバンク　セガサターンマガジン
KOF'95　"主人公&ライバルチーム"特集係

発表 12月号SNKアンケート

さて、12月号で募集したアンケートだが、応募総数は200枚以上。このハガキはすべてきちんとSNKさんにお届けします！

あなたはNEO・GEOのハードを持っていますか？

持っている　36%

持っていない　64%

なぜか多いのが「持っていたが売ってしまった、後悔してる」という意見。でも「サターンを持っていたから良かった」そうな。「彼氏が持ってる」の意見に女性スタッフ（MVS所有）が「自分で買え！」と一言。

カートリッジとCD、なんと所有率はほぼ同率。まだ若干カートリッジの方が多いくらいだった。

なんとなく女性ユーザーの多いCD。例の特典と発売が待たれる侍RPGのせい？

NEO・GEOタイトルでサターンに移植して欲しいものとその理由

1位　サムライスピリッツ新紅郎無双剣
●60票／対戦格闘

「シリーズ最新作だから」という意見が多い。「ゲーセンで対戦するために家で練習したい」などは最新作ならではの意見。予想されていた「ナコルル命！」的な意見はかなり少ない。これがサタマガNEO・GEOファンの傾向か？

2位　真サムライスピリッツ
●31票／対戦格闘

なんと２位もサムライ。４位には初代のサムライスピリッツがあり、このシリーズの人気の高さを物語っている。なぜ真～なのかと言うと、「このタイトルならではの良さがある」と挙げる人が多い。つい新しさに走るゲームの世界で、NEO・GEOファンにはこだわりが感じられるね。

3位　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
21票／RPG

4位　サムライスピリッツ
19票／対戦格闘

5位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
17票／対戦格闘

6位　餓狼伝説SPECIAL
15票／対戦格闘

7位　パルスター
10票／シューティング

8位　龍虎の拳2
8票／対戦格闘

9位　龍虎の拳
6票／対戦格闘

10位　ソニックウィングス3
5票／シューティング

圧倒的に格闘が多いが、しっかりSTGも入っている。パルスターはグラフィックの美麗さが主な理由。「ソニックウィングスを3Dにして」なんて意見もあったぞ。

サターン移植の際希望することは？

目立った意見をいくつか挙げると
・NEO・GEO版からの完全移植
・サターン版オリジナルモード
・値段を下げる
・読込み時間の短縮
・初心者用必殺技簡単コマンド
・サターン用NEO・GEOゲーム専用スティック同時発売

完全移植でありつつ、サターン版ならではの特徴があるのが理想だよね。この他にも「VFやファイティングバイパーズのキャラも入れたKOF」草薙とアキラとサンマンのチームなんていいよねぇ（いいか？）。「KOFの５人チーム制」「サウンドテスト、ボイステストを入れて」このあたりはやはりキャラへの愛が強いNEO・GEOファンならではの要望ですね。

こちらも'96春発売予定が決まったぞ！

リアルバウトのプライベートショーに行って来ました。やはりコンシューマーのものとは雰囲気が違いますね。で、リアルバウトですが、個人的にギース好きなんでこれが最後かと思うと寂しい。餓狼3が出たら、これもすぐにでもサターンに移植して欲しいですね。

●SNK●来春発売予定●価格未定●対戦格闘

こちらもやはり来春発売予定となった。これ以外の情報はまだ未定だが、シリーズ最新作などの情報も含め続報を待ってくれ／

餓狼3必須テク！ コンビネーションアーツの達人をめざせ！

舞のコンビネーションアーツには2段目が中段という独特のものがあり、ほぼ密着していないと入らない。跳び込みからダイレクトに出したり、足払いと混ぜたりと、相手にいつも2択選択させるよう仕掛けよう。

リーチが長く2段技であるギースのコンビネーションアーツは、移動手段や相手の必殺技の出かかりをツブすのに適している。無敵技やオーバースウェーにさえ気をつければ、何も問題ないだろう。

これくらい相手に密着していること。中段はしゃがみガードができないのだ。

このコンビネーションアーツは相手にダメージを与えるという目的には適さない。

餓狼シリーズ新作 NEO・GEOで発売／
『リアルバウト 餓狼伝説』

餓狼の最新作がついに発表／ 登場キャラは餓狼3に登場した13人に加えて、キム、ビリー、ダックが新たに乱入。さらに熱い闘いが期待できそう。新システムも満載だぞ。

餓狼3と基本的には一緒。リングアウトやパワーゲージシステムが加わった。

NEO・GEOのタイトルのキャラクターの中で一番好きなキャラクターとその理由は？

1位 草薙 京

●40票／KOFシリーズ

女性票はもちろん、かなりの男性票も集めて堂々の1位はやっぱり京サマ。好きな理由は断トツで「カッコイイから」。人気が高いと嫌いな人も多いけど、彼は本当に誰からも愛されているよね。「学ランがカッコイイ／」「炎を使うのがカッコイイ／」「詩を書く趣味が格好イイ／」（う〜む）と、もう京サマなら何でもかんでもカッコイイらしい。でも納得。

さて、2位はやっぱりこの人、テリーを忘れてはいけない。NEO・GEOゲームをここまで盛り上げたのは彼の力も大きいでしょう。「OK／の勝ちポーズは永遠です」「男の中の男だ。」など、いまだ人気衰えずといった感じだ。

2位 テリー・ボガード

●22票／餓狼・KOFシリーズ

3位はKOF'95に登場後あっという間に超人気キャラとなった八神庵。「初めて見た時すごくインパクトがあった」など、妖しい雰囲気とセリフ、そして笑い声の虜となる女性ファンは多い。今回のSNK WORLDにも早速ラブコールが来ているぞ。

3位 八神 庵

●18票／KOFシリーズ

以下ざっと挙げていくと、4位ナコルル、5位ジョー東、6位アンディ・ボガード、7位牙神幻十郎、8位ギース・ハワード、橘右京、10位キング、キム・カッファン、リョウ・サカザキといったところ。"斬紅郎"に新登場の緋雨閑丸や首切り破沙羅などの名前もあったぞ。しかしこう見ると、ユリ・サカザキや不知火舞がいないのがちょっと不思議かな。

サターンタイトルでNEO・GEOに移植するとよいと思われるタイトルとその理由は？

1位 バーチャファイター2

これも予想どおり。1という意見も少なくないけど、やっぱ旬の2だね。「NEO・GEOユーザーにもVFの楽しさを知ってほしい」「KOF'95に相当するビッグタイトルといえばコレしか／」など、クロスライセンスをよく理解した意見も多かったぞ。

その他

他に多かった意見は『ぷよぷよ通』「嫌いな人あんまいないと思う」『WA大戦略』「こういうのもいいでしょ?」『パンツァードラグーン』「あのオープニングの感動をNEO・GEOユーザーにも」。やはりNEO・GEOには珍しいジャンルかつ、サターンユーザーが自信を持ってオススメできる作品が挙がったという感じ。もちろんデイトナもあるぞ。

SNKより

たくさんのおハガキ本当にありがとうございます。思っていたよりもたくさん、NEO・GEOを持っているという方がいて嬉しかったです。一番驚いたのはサターンへの移植希望ソフトで1〜4位までがサムスピ関連だったこと。それぞれの良さをちゃんと分かってくれているNEO・GEOファンはさすがですね(笑)。餓狼3やKOF'95の移植に関しても、サターンでどのように再現されるかはまだ分かりませんが、情報が入りしだいお届けするので、期待して待っていて下さい(広告宣伝課 梅本)。

編集部感想

今回のアンケートで感じたのは、サターンユーザーそしてサタマガ読者は本当にゲームが好きだということです。KOF'95などの移植を心底喜んで、なおかつサターンタイトルのNEO・GEOへの移植についてとても真剣に考えてくれた姿勢に感動しました。これからもSNKさんと協力していい記事を作ります。御協力頂いた皆様ありがとうございました。プレゼントの京サマポスターは神奈川県の夏木絵里さん、長野県の柳沢友紀さん、兵庫県の桜田亨さんに送ります。

 ※画面写真はすべてNEO・GEO版のものです。

TIME WARNER INTERACTIVE'S

Virtua Racing™

バーチャレーシング セガサターン

メーカーアドバイスつき

コースは10個、車も５種類、車を乗り換え成り上がっていく「グランプリモード」もあります。２人同時プレイもできて、裏技であんなことや、こんなこともできたりして……。贅沢すぎてウットリしちゃいますねえ。タイムアタック大会へも、ビシビシ応募してね。

●タイムワーナー インタラクティブ●発売中●5,800円●RAC(レーシングゲーム)●２人対戦可能●レーシングコントローラー対応●全年齢推奨

タイムアタックコンテストの4コースを徹底紹介!!

「V.R.セガサターン」は本日発売だ〳 えっ!? 知らなかった？ まだ買ってない？ それはイカン、今すぐショップへゴーだ。前回、タイムアタックの募集を行なったが、今回はその規定の４コースを徹底紹介するので、ベストラップをたたき出す参考にしてほしい。もちろん上位のタイムをめざすには、ギアはマニュアルミッションがいいぞ。オートマだと扱いやすい反面、最高速度の伸びが乏しいのだ。エンジンブレーキも利用価値ありだぞ。とにかく練習あるのみ、鍛錬せよ〳

個性ある5種類の車 君ならどれを選ぶ？

このゲームでは、使用車種を以下の５種類から選べる。練習目的にあわせて紹介しよう。

GO-KART

一番、初心者向けの車まずはこの車でコースを憶えてしまおう。

COUPE

スピードはゴーカートより上だが、コーナーで滑りまくってしまう。

F1 60'S

コースのラインを憶えるには、この車が一番適しているぞ。

F-1

タイムアタックを狙うには、ぜひこの車。安定力はバツグンだ。

GTP

全車種中、一番の最高速を誇るがコーナーでスピンしやすいのが難。

規定の4コースを徹底分析！

今回のタイムアタックコンテストで使用するのはこの４コース。F１の７ミッションで走ってみたぞ。

SURFERS SPEEDWAY OVAL

とりあえずは初級ということで、ほぼ7速全開で走れるイージーなコースになっているぞ。

初級 基本タイム39'42"

スタートしてからの加速ポイント。ここでギアを上げてしまい、次のコーナーへの準備を整えよう。

前のコーナーからのギア立ち上げはここで。ゆるいコーナーがあるが、７速全開で大丈夫だ。

このコース中、一番キツイコーナー。前の直線でスピードが上がっているので、スピンしないよう注意。

スタートからの第一コーナー。アウトから侵入すれば、７速でもＯＫ。不安な人はギアを１つ落とせ。

この直線では、何も考えずアクセルを全開にしてしまおう。次のヘアピンに備えるのも忘れずに。

T・W・Iからのアドバイス

このコースは、ただひたすらインベタに徹すること、それに尽きます。フルアクセルで、できる限り最短距離を走ることができれば、誰にでもチャンスはあります。

ALPINE

この中級からは7速全開で走るというほど甘くはない。このコースからコーナーのギアダウンを覚えよう。

中級　基本タイム46′62″

スタートして、いきなりのヘアピン。7速で曲がるのはムリなので、4速か5速までギアダウンする。

このコーナーはアウト・イン・アウトで曲がる。ギアは5速がベスト。不安な人は4速に落とせ。

ゆるやかなコーナーが連続する。インをつきながら7速のまま攻めろ。アクセルのオンオフが重要だ。

7速でも曲がれる。不安ならシフトダウンも。次のコーナーが近いのでシフトダウンの用意を怠るな。

複合コーナー。最初に5速まで落としてシフトアップしつつ曲がれ。あわてると失敗するぞ。

T・W・Iからのアドバイス
ここは、中級と行っても簡単なコースで、最初のコーナーと、トンネルを抜けた後の右、左の切り返しにさえ気を付ければ、タイムは縮まっていくでしょう。

METROPOLIS

さすが上級だけあって、全体に複雑コーナーが乱立するムズイコースだ。完走するのもままならないかも。

上級　基本タイム41′73″

いきなりの直角コーナー。この次のコーナーから連続カーブになるので、5速ぐらいで曲がろう。

くねくねと曲がるいやらしいコーナーだ。惑わされずにインをついていけば、7速でオーケーだぞ。

この先のコの字コーナーのことを考えてここは減速しよう。ここで減速しないとクラッシュするかも。

このコース唯一の加速ポイント。しかし、敵車のスピードも上がるわけだからブロックを強化だ。

強引だが、ここは7速アクセル全開で曲がりたい。ここでピッチを上げないと好タイムを狙えないぞ。

T・W・Iからのアドバイス
ポリゴン嬢の看板がったっている、通称「姉御コーナー」からの右、左の切り返しを、いかにスムーズかつハイスピードに抜けるか、後は見通しの悪いコーナーの処理ですね。

PACIFIC COAST

一見、アクセル全開で走れそうな気がするが、そこは超上級。一番難しいコースなのでナメて走ってはダメ。

超上級　基本タイム50′60″

7速で楽々クリアできるが、ちょっとでもライン取りを間違えるとスピンしてしまう恐れがある。

このS字は、インをつけばアクセル全開でいけるが、この先のカーブ手前で減速するのを忘れずに。

ここも7速で曲がりたい。不安なら一瞬ブレーキングして、アクセルの操作で抜けていくといい。

メチャクチャ曲がるのが難しいヘアピン。スピードがノってる場合は4速+ブレーキで曲がるのだ。

ここからギアを立ち上げていきたいが、ちょっとキツイコーナーなので、減速したほうがいいかも。

T・W・Iからのアドバイス
きつい切り返しの連続のこのコースでは、自車がスピンしてしまわない程度にオフロードに出て、インからインへショートカットするのが、上達のポイントでしょう。

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

わがクラブをJリーグで戦わせるのだ！

完成度 75%

オネーサマ

プレイヤーの秘書を務めてくれるポリゴンのオ姉サマ。実は彼女、B86、W58、H84のナイスバディなのだ！　なんて素敵……。でも、朝起きたら隣に彼女が横たわっていて、「オハヨ……ウフッ」なあんて言われるのはちょっとネェ……。

●セガ●2月発売予定●6,800円●スポーツ・シミュレーション
●パスワード対戦可

Jリーグファンお待たせ！最新画面＋イベント公開

キミはJリーグの頂点に立てるのか!?

発売まであと約2カ月となり、いよいよ全体像が見えてきた「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」。クラブの代表や監督となり、クラブ運営を行うこのゲーム。実名のJリーグクラブと試合ができると聞いただけでワクワクしているヒトもいるんじゃないかな？今回は、ゲーム中に起きるイベントを中心に紹介するぞ。

迫力満点の試合画面。実況をするアナウンサーの声なども入ってきて、着々と完成に近づいてきているのがわかる。

代表として、選手の調子を知っておくことも重要。個人練習や、フォーメーション練習などを直接選手に指示することも可能。面倒な場合は監督にまかせることもできる。

試合のシーンでは、ポリゴンの選手達が派手に動きまわる。自分の育てた選手がゴールを決めた瞬間には、自分のことのように嬉しくなってしまう。凝ったカメラアングルも見逃せない。

まずはホームタウンを決め、自分の街にクラブを誘致しよう

クラブを作るにあたって、まず決めなければならないのが、ホームタウン。これは、日本国内であれば、どこにでも作ることが可能だ。それぞれの土地には、地価や、人口などのパラメータが設定してある。クラブの今後を左右する事柄なので、慎重に選択しよう。

ホームタウン選びは慎重に

全国の主要都市から、自由に選択することが可能。自分の住んでいる街にも誘致できる。

クラブ名に地元の名前が付く！

Jリーグクラブの通例どおり、ホームタウンの所在地がクラブの正式名称に入るのだ。

クラブの運営を左右するのはスポンサーの選び方なのだ

クラブ経営には、多額のお金が必要になってくる。クラブ自身の収益だけでやりくりしていくのは大変なことだ。そこで必要となるのがスポンサー。スポンサーを得ることによって、毎年スポンサー料を得ることができる。全部で16業種があり、それぞれ契約年数や、スポンサー料が異なる。また、クラブの成績によって、契約を求めてくるスポンサーのレベルが変わる。自分のクラブが強ければ、それだけよい条件でスポンサー契約を結べるのだ。自分のクラブに有益なスポンサーを見つけよう。

自分のクラブには、最高5社までのスポンサーをつけることができる。しかし、同じ業種のスポンサーを複数持つことはできないので注意したい。

選んだスポンサーの業種によって、イベントが発生することがある。このイベントをうまく利用すれば、収益のアップや、施設の強化などがのぞめる。

スポンサーにはこんな企業が

	通信関連の業種は、スカウトの情報量がアップして、より多くの新戦力がリストアップされやすくなる。
	交通関連の業種。スタジアムまでの交通の便がよくなるイベントが発生し、観客動員のアップがのぞめる。
	市民団体は、一度契約を結んだら、一生のお付き合いとなる。しかしスポンサー料はかなり低めだ。
	新聞などのマスコミは、クラブの人気アップに貢献してくれる。その反面、移籍や解雇を嫌う面も。
	建築関連の業種。契約期間は短めだが、施設の増設を格安で請け負ってくれるのがオイシイ。

クラブにおとずれるイベントの数々

このゲームでは、Jリーグのサッカークラブを40年間もの長きにわたって経営することになる。その途中では、実にさまざまなイベントが発生することとなる。ゲーム中に設けられたイベントの種類は、全部で16種類。その中には、もちろんクラブにとって有益なイベントもあれば、ゲームオーバーになってしまうような、手きびしいイベントまでもが用意されている。ある一定金額以上の資産を保有している場合や、クラブの人気など、イベントの発生条件も多種多様に設けられているので、1回のプレイですべてのイベントを見ることはなかなか難しいだろう。今回詳しく紹介することができなかったイベントについて、軽く触れておくと、国内や海外の有力な新人選手が加入するイベント以外にも、トーナメント形式の試合や、国外のクラブとの対戦といったイベントもある。このあたりのイベントは、情報が入りしだい、詳しく紹介することができると思うので、続報を期待して待っていてほしい。

人事関係ではこんなことが

サッカー選手の選手寿命は、長くて20年くらい。長いクラブ経営の最中では、当然引退や、新人の獲得など、人事に関連するイベントが発生する。また、前回までに紹介したように、所属選手を海外のクラブへ留学に出すことも可能。帰国した選手は強力な戦力となってくれる。選手をどう活用するかも、フロントしだいというワケだ。

ユースチームを設立することも可能。有望な新人選手を獲得できるチャンスが増える。

期待の新人選手の入団

スカウトが探してくる選手候補の中から入団させることができる。

待望の留学選手の帰国

海外留学に行っていた選手の帰国によって大幅なパワーアップが果たせる。

残念／ 所属選手の引退

選手生命を終えた選手は引退することとなる。主力選手の引退は痛い。

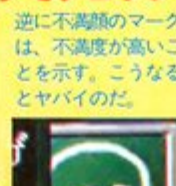
選手のゴキゲンはいかがかな

現実のサッカーでも、監督と選手の対立、選手同士の不仲などは、よく耳にするが、このゲームでは、そんな相性の問題までをもシミュレートしている。相性が悪いと、連携プレイのミス、クラブの士気が低下するといったことが起きる。最悪の場合、退団してしまうのだ。

選手がフロントに文句を／

年俸が低かったり、試合に出してもらえなかったりすると、フロントに対しての文句が飛び出す場合も。

ミーティングでチェック

不満度はミーティングで知ることが可能。笑い顔マークの場合は不満が少ない。

逆に不満顔のマークは、不満度が高いことを示す。こうなるとヤバイのだ。

そしてついには…

不満が頂点に達すると退団してしまう。

お客さんを大事にしましょう

クラブを経営するには、試合を観に来るお客のことも考えなければならない。そこで必要なのが、スタジアムの設備を整えること。クラブがある程度まで育つと、スタジアムを大きくしたり、設備を増強することが可能となる。また、オフィシャルのサポーターズクラブを作ることによって、ファン層の拡大を狙うことができる。お客にサービスすることも大切なクラブ経営のひとつなのだ。

屋根も設置できるのだ

サッカーの試合は、雨の中でも行われるのが普通。そんなときにスタジアムに屋根がなければ、客足が悪くなってしまう。ぜひとも設置したい。

サポーターズクラブも／

チームを中心となって応援してくれるのはサポーター達だ。

売店からの売上にも期待

スタジアムに設置した売店からの収益も、もちろんクラブのものになる。食べ物やキャラクターグッズなどを売りまくれ／

たまにはアクシデントだってある

選手に怪我が発生／

試合中や練習中に選手が怪我をすることもある。当然試合には、出られなくなるので、戦力が落ちてしまうことになる。

怪我が原因で引退に!!

怪我の具合によっては、チームドクターから、引退の危機がくる場合もある。主力選手だった場合など、目も当てられない。

選手が足りない!?

怪我や退団などで、選手の数が足りなくなってしまうことがある。そうなってしまうと、即ゲームオーバー。選手の管理には十分注意しよう。

長いクラブ経営には、避けられないアクシデントも数多く発生する。特に怖いのが選手の怪我だ。試合中や練習中に怪我をした場合、良くて欠場、最悪引退してしまう。こればかりは防ぎようがないので、十分な人材を確保することで対処しよう。

ゴジラ 列島震撼

完成度 100%

キングギドラの鳴き声を昭和版にしたりとか、メカゴジラ２号機はちょっと青いとか、スペースゴジラの結晶体の都市を再現したりとか、ギリギリまでいろいろなこだわりを詰め込みました。特に最後に追加した怪獣○○○○はプレイしてからビックリしてください。

●セガ●発売中●5,800円●シミュレーション●１人プレイのみ●シャトルマウス対応

君はもうゴジラの勇姿を見たか!?

数ある怪獣映画の中でも屈指の知名度を誇る「ゴジラ」。それもそのはず、映画「ゴジラ」の歴史はもう41年にも及ぶ。もちろんそれだけの年月を経てもゴジラの人気は衰えることはなく、この冬にも新作映画「ゴジラVSデストロイア」を制作、現在絶賛公開中という盛況ぶりなのだ。

さて、今回のサターン版「ゴジラ」は、歴代「ゴジラシリーズ」をモチーフとしたシミュレーション。もちろん新作「ゴジラVSデストロイア」の内容も早々と取り入れられている。また、歴代映画をそのまま取り込んだムービーデモもウリの１つ。それに登場する怪獣達も立体モデルを実写取り込みしコンピュータで加工するなど、複雑な手順を踏んでもクオリティを優先させるというこだわりぶり。まさにさまざまな面でゴジラへの愛(!?)を感じる作品だ。

今まで何度か紹介してきたこのゲーム、発売バージョンではいくつか仕様が変更されている。まず移動面。以前は移動可能範囲が決まっていたが、最終的には移動させたい位置を示すと勝手に移動するようになった。しかし途中に障害物があると止まってしまうので注意は必要だ。また特殊兵器はそのつど兵器名が表示されるようになった。対ゴジラ兵器は有効にということだろう。とにかくゴジラの見どころが詰まったこのゲーム、ファンなら絶対買いだぞ！

移動場所を示すと目指す場所へまっしぐらに進む戦車達。

歴代怪獣が総出演！ モスラやガイガンだってもちろん登場。新作映画の怪獣も出るぞ。

対ゴジラ兵器は攻撃選択時に文字表示が。これなら戦車よりは格段のダメージだろう。

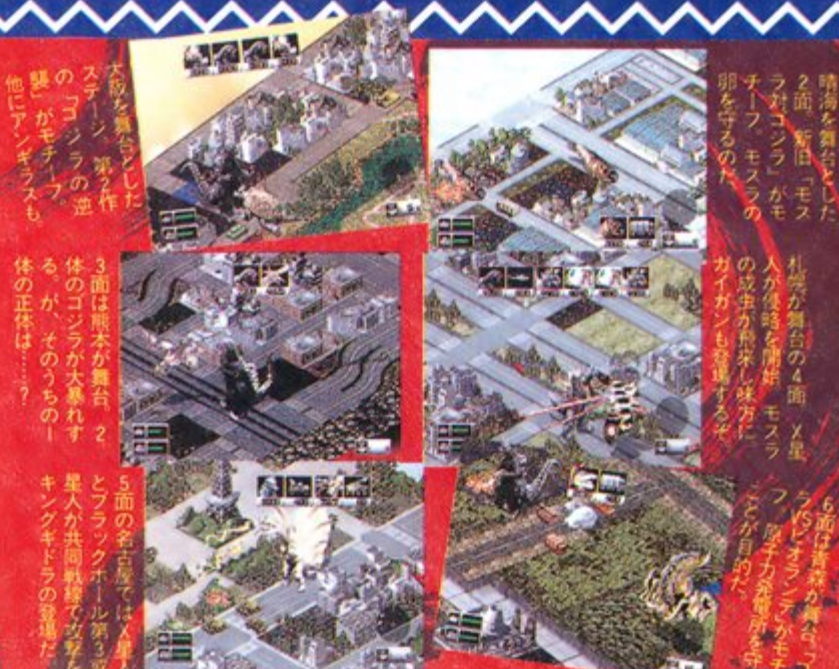
リアルタイムで進む戦闘。トロトロしていると、あっという間にゲームオーバーに。

登場する怪獣の面々は……

歴代映画がモチーフなだけに、登場する怪獣達も有名どころが揃っている。ざっと名前を挙げると、ゴジラ、アンギラス、モスラ幼虫&成虫、ラドン、メカゴジラ初代&２号機、ガイガン、キングギドラ、ビオランテ、バトラ幼虫&成虫、スペースゴジラ、デストロイア集合体、赤いゴジラ、Gフォースメカゴジラ、スーパーメカゴジラ、モゲラ、ヘドラ、ファイヤーラドン…。その他にもさらに！

全10面のストーリーモード ゴジラの最期はどうなる!?

昭和29年、前年の核実験によって放射能を浴びたジュラ紀の生き残り、ゴジラが目覚めた。首都を襲うゴジラに対抗すべく罪悪感に苛まれながらも芹沢博士はオキシジェン・デストロイアーを開発し自ら作戦を実行。作戦は成功するも罪の意識からか芹沢博士は自殺、オキシジェン・デストロイアーの謎は闇に包まれてしまった。しかもまだ悲劇は終わっていなかった。新たなゴジラが日本にまた……！

とまあ、この物語を背景にストーリーモードは映画の歴代順に沿って進められていく。このモードではゴジラを倒すのが目的なだけに、ゴジラと戦った怪獣達のいくつかは一応味方となる。が、ゴジラとの一騎打ちに持ち込まないと建造物を破壊されてゲームオーバーになるので注意すべし。まずはゴジラと他の怪獣たちとをぶつけて、生き残った怪獣を集中砲火だ。ゴジラの最期を君はどう看取る？

大阪を舞台としたステージ。第2作の「ゴジラの逆襲」がモチーフ。他にアンギラスも。

晴海を舞台とした2面。新「モスラ対ゴジラ」がモチーフ。モスラの卵を守るのだ。

3面は熊本が舞台。2体のゴジラが大暴れする。が、そのうちの一体の正体は……？

札幌が舞台の4面。X星人が侵略を開始。モスラの成虫が飛来し味方に。ガイガンも登場するぞ。

5面の名古屋ではX星人とブラックホール第3惑星人が共同戦線で攻撃を。キングギドラの登場だ。

6面は青森が舞台。「ゴジラVSビオランテ」がモチーフ。原子力発電所を守ることが目的だ。

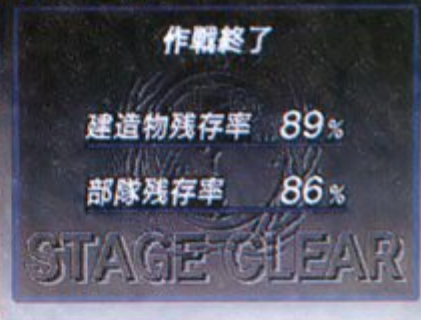
訓練をかねたマップモードで戦いのコツをつかもう！

ゲームのメインはストーリーモードだが、いきなり10面もクリアするのはちとツライ。というわけで、ゲームに慣れるためにもまずはマップモードでのプレイがおススメ。これは自由にマップを選び戦略を楽しむモードで、マップクリア後にランク発表もあるぞ。また登場する怪獣も当然ストーリーモードとは違うので、このあたりも楽しみなところだ。

まずは作戦会議。ここで訓練の内容や使用できる兵器を言い渡される。

そしていよいよ戦闘開始。作戦内容従って怪獣を倒すのだ。

戦闘後には建造物残存率と部隊残存率によってランクが発表される。

作戦終了
建造物残存率 89%
部隊残存率 86%
STAGE CLEAR

その1 カミナリ平野

電磁ネットの森に誘い込んでの攻撃だ。しかし電磁ネットは攻撃力はそこそこだが、耐久力が全くない。戦車などでゴジラの気をそらせて電磁ネットの破壊を最小限に止めるようにしよう。

これが電磁ネット。耐久力はほとんどない。

うまくネットに誘い込みダメージを与えよう。

その2 無限橋

メーサー戦車を主軸にし、キングギドラとガイガンを倒そう。ここでは補給車や車両強化車、レーダー搭載車の使用法を学ぶ。これらを使うのに慣れるとあとあとの戦いがラクになるはずだ。

キングギドラとガイガンが登場。こやつらはHPもケタ違い。

怪獣たちを相打ちに持ち込むように誘導。うまく誘い込め！

その3 網目埠頭

埠頭という想定上、移動が困難な面。ラドンを倒すのが目的なので兵器ももちろん対空用が主流だ。この面では間髪入れずの戦闘機攻撃をしつつジリジリとラドンに寄っていくのがコツ。モタモタするとラドンは回復してしまうので注意。

戦闘機が使用できる。ガンガンとばして果敢に攻撃を仕掛けよう。

ガイガンが部隊近くまできたらとにかく攻撃しまくるべし！

その4 囲ヶ丘

キングギドラとモスラが登場。今回はモスラも敵だ。この面も戦闘機を使って攻撃をかますが、両者を戦わせある程度HPが減るまでは手出ししなくても大丈夫。じっと見ていて生き残った方に総攻撃をかけろ。

モスラ幼虫とキングギドラ。まともに戦ったら身が持たん。

やはりここでも相打ち作戦。これってかなり有効なのだ。

その5 かすみ海峡

橋の上に2体のメカゴジラを誘導しゴジラと戦わせよう。戦闘し始めたら一方のメカゴジラを攻撃する。結果2体のメカゴジラが残るはずだ。1体だけならなんとか倒せるもんね。

なんとメカゴジラが2体も！ 2体ともうまく橋の上に誘導しよう。

お互いに攻撃させつつメカゴジラを一体残すようにする。後は総攻撃だ。

7面 横浜 ―魔獣の復活―

この面は新しいほうの「ゴジラVSモスラ」シリーズ19作目がモチーフ。みなとみらい21を舞台としたこのステージでは、平成版のバトラがランドマークタワーを背に飛び回る。配色も派手でいいぞ。

ここにはゴジラは登場しない。実力で怪獣を倒さなければならないのだ。

8面 京都 ―破壊神の光臨―

京都が舞台とはいっても寺はあまり目立たない。かわりにスペースゴジラの結晶体が林立していてかなりきれい。モチーフは当然シリーズ21作目「ゴジラVSスペースゴジラ」。モゲラでゴジラの撃退だ。

そこかしこの結晶体で一見しただけではどこだかわからない。まあ、きれいではあるけど。

9面 広島 ―オキシジェン・デストロイア―

いよいよ話はクライマックス。モチーフも最新作「ゴジラVSデストロイア」ということで、最終局面を迎えていることがわかる。ここではついにデストロイアの集合体が登場。白熱した一戦が行われるわけだ。

こいつがオキシジェン・デストロイアーから生まれた怪獣だそうだ。

10面 東京 ―列島震撼―

さて、ついにラストステージ。まだゴジラが生きているということは、ここで戦う怪獣は……!? まあ、プレイすればすぐわかるだろうけど。これがラストの戦い、メルトダウンしかけた赤いゴジラが暴れまくる。

赤ゴジラと戦う怪獣は!?

ザ・タワー

パソコンゲームのビックネーム、「タワー」がサターンで遊べる日は着々と近づいている。サターン版ならではのオリジナル要素も満載だし、操作性に関してはパソコン版よりも快適だ。パソコン版でハマった人でも、サターン版なら、もう一度ハマれるかも。

●オープンブック●2月発売予定●6,800円●シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

めざせ五つ星 世界一のタワーを建設しよう!!

「ザ・タワー」は高層ビルのオーナーとなって、ビルをどんどん大きくしていくシミュレーションゲームだ。何千、何万という人々が暮す高層ビルの中では、毎日さまざまな出来事が起きてくる。オーナーとして、ビルと住民達を愛し、ともに一喜一憂を繰り返しながら、自分なりのビルを建てて楽しもう。もちろん経営者としてのセンスがなければ、超高層のビルは育たない。五つ星の評価を得て、見事「タワー」の称号を得るビルを建設するまでの道のりは遥か遠いのだ。じっくりと挑戦する姿勢が必要だ。いつしか、住民達は、プレイヤーのかけがえのない隣人となっているに違いない。

住民達の生活の様子は、映像でじっくりと見ることができる

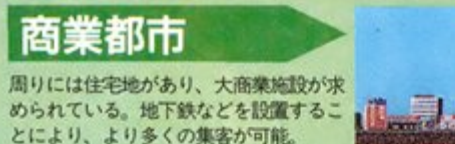
ビルは中身だけでなく、外観もどんどん成長していく

4つの建設地から選択

サターン版からのオリジナル要素の1つとして、4カ所のビルの建設地を選ぶことができる。それぞれ特長があり、その特長にあわせたビル作りをしていかなければ住民は集まらない。もちろん別々に建設を進めていくことも可能（それぞれセーブ可）となっている。

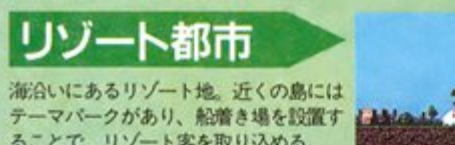
それぞれ特長がある4カ所の建設地。それぞれの違いを把握し、どう攻略していくかが腕の見せどころ。

ビジネス都市

ビジネスに適した場所で、交通の便もよい。周りにはオフィスビルがひしめいており、商業的な利用価値も高い。

商業都市

周りには住宅地があり、大商業施設が求められている。地下鉄などを設置することにより、より多くの集客が可能。

国際空港都市

近くに国際空港があり、海外からのリゾート客やビジネスマンの利用が多い。特にホテル利用客が多いことが特長。

リゾート都市

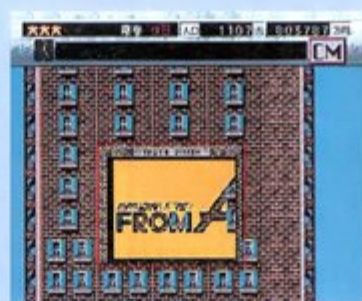
海沿いにあるリゾート地。近くの島にはテーマパークがあり、船着き場を設置することで、リゾート客を取り込める。

超高層ビルオーナーの喜び

超高層ビルのオーナーともなれば、やはりそれなりの喜びを味わうことができてしまう。もちろんこのゲームの楽しみかたは千差万別だし、これだけではない。細かい遊びかたを挙げていったらキリがないので、あくまで代表的なものにすぎない。超高層ビルのオーナーとしての喜びを思いっきり味わおう。

ビルがどんどん高くなる

オーナー最大の喜びといえば、やはり成長していくビルの姿。どこまでも高く、そして大きく。自分で名付けたビルが増殖していく様は感慨深い。成長していくビルはさまざまな姿を見せてくれるし、管理者としての手腕も確実に上達していく。

広大なだけの敷地に手探りで建物を建てていく。始めはちっぽけなビルでも、徐々に巨大な「タワー」として成長していく。

成長していくことで、外壁に巨大なモニターを掛けられる。実在の企業のＣＭがバンバン流れるので、見ていて楽しい。

テナントを自由に選べる

どんなテナントを、どこに設置するかでビルの印象はガラリと変わってくる。飲食店は店の種類まで選べるし、テナントはすべて個別に映像を見ることができる。オーナーならばビルの中身にもこだわろう。

ハンバーガショップ

カフェ

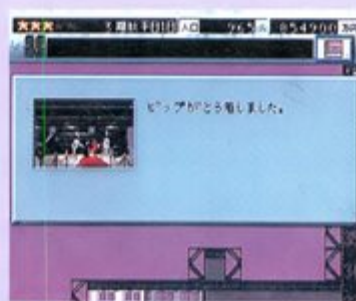
メキシコ料理店

オフィス

利用者の営みをの・ぞ・く

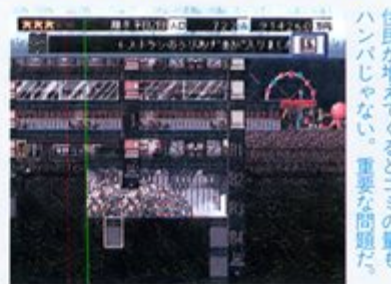
ビルの住民にプライバシーはない。住民の家庭の様子から、ホテル内の男女の様子まで、オーナーはすべてを把握できる。人々に名前を付けて個別検索も可能だ。

イベントもあったりする

オーナーはさまざまなイベントを体験することができる。ホテルにVIP（ビップ）が泊まりに来たり、サンタが空からやって来たり。隠しイベントは次々に起こる。

そして…グレードアップ！

ビルが成長していけば、その評価はどんどん上がっていく。評価が上がれば、やれることが増えていき、オーナーの手腕が問われることになる。５つ星をめざせ！

超高層ビルオーナーの苦しみ

当然、待っているのは喜びばかりではない。さまざまな問題がオーナーを苦しめる。わがままな住民達の要望には耳を貸さなければいけないし、火災やテロリストの脅迫など、頭が痛くなる問題は山積みだ。

住民が増えてくるとゴミの量もハンパじゃない。重要な問題だ。

やっぱりお金がかかるね

最大の悩みは資金繰り。設備の設置や維持費など、資金はいくらあっても足りなくなってくる。そこは経営シミュレーションだけに甘くはない。

寒い寒い寒～い季節。こんな時はしゃぶしゃぶでも食べながら、クイっと熱燗でいっぱいといきたいなあ～。
そういえばしゃぶしゃぶって「牛」ですよね。で、牛と言えば「牛乳」、いや、もとい、「ザ・ホード」ですよね、やっぱり。（伊藤）

●BMGビクター●１月26日発売●5,800円●シミュレーション
●１人プレイのみ●全年齢推奨

THE HORDE ザ・ホード™

副題 それゆけチャンシー ウシ

約50年前、現王国の主ウィンスラップによって一掃された大食餓鬼〝ホード族〟が、再びこの地にはびこりだした！　ひょんなことから未開拓地を王より預かった若者チャンシーは、この恐るべきホード族から村を守るハメに……。「ザ・ホード」は、村の発展を促す一方で、季節の変わり目に押し寄せるホード族と戦う、と何とも形容しがたい内容のゲーム。とっつき易いとはいえないけど、システム自体はとても簡単。いったんハマれば、海外喜劇ドラマ色丸出しのバカバカしいデモ見たさに徹夜の日々を送っちゃうかも!?

➡（オープニングより）楽しい宴の最中、食べ物を喉に詰まらせたウィンスラップ王を助ける召使いチャンシー。

⬅チャンシーの大抜てきを快く思わない王の側近クロナスメイラー卿は、チャンシーを亡き者にしようとたくらむ。

お人好し チャンシー卿の栄光の日々

成り行きとはいえ、日々発展する村の治安を任されたからには最善を尽くすのが、お人好しのお人好したるゆえん。まあその手順をざっと追ってみましょうか。

春夏秋冬 せっせと土地開拓、同時に守りを固める

村自体の拡張・発展は、あくまでも村人達が自ら行う作業。チャンシー（プレイヤー）ができることは、木や牛の売買といった村の外部との交渉や、塀や傭兵の設置といった、ホード襲撃に備えての村の防衛強化だ。いずれにしろ、何か新しいものを設置する時にはお金（単位はクラウン）がかかる。村の運営資金には限りがあるので、落とし穴やスコップ（土地の埋め立て／掘り下げ）など、設置したものをお金に還元できないコマンドの入力は慎重に。

これらの操作はすべてリアルタイム。時間切れになるか「終了コマンド」を入力すると、そのシーズンは終わり、いよいよホードの来襲。

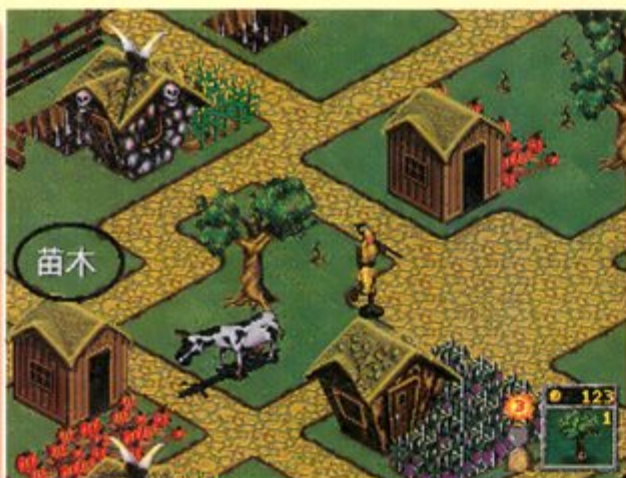
塀

塀は一時的な足止めに過ぎないけど、このように２重にすると結構イケる。

落し穴

弱いホードなら一発でお陀仏にできる落とし穴。大事な場所の守り用に。

スコップ

ホードの抜け穴を見つけたらスコップですぐ塞ごう。放っておくと難儀。

ホードが襲ってくる方角は、土地によってだいたい決まっている。どこの守りを固めるかよく考えよう。

税金が免除になったかと思えば、巨大隕石が降ってきて村は大損害……。イベントはかなり用意されているぞ。

まきばのコラム ぼくらの牛さん

このゲームでいちばん大事なものは何かって？ それはもちろん、牛さんさ！ 牛さんたちがいれば、チャンシーが治める村も豊かになるんだよ。それに、身よりのなかったチャンシー（写真の人）がここまで立派に成長したのも、元はといえば親切な牛さんの世話があってのことなんだ。僕らのヒーロー、チャンシーの育ての親の牛さんで一杯……じゃなくて、牛さんに乾杯！

牛さんのひみつ1 1シーズン25クラウンも稼ぐ

牛さんを村に連れてくるには、1頭につき100クラウンかかるんだ。ちょっぴり高いけど1シーズンで25クラウンぶんの利益をもたらしてくれるから、長い目で見ればおトクだよ。あと牛さんは100クラウンで手放すこともできるよ。

つまり、1年間飼えば、元がとれるんだ。

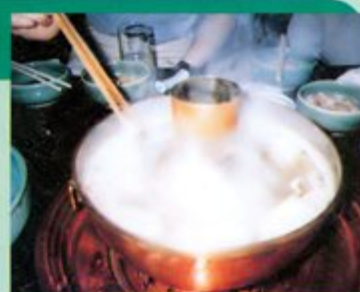
牛さんのひみつ2 土地をやせさせる

牛さんは、足もとの草をモグモグ食べて、おいしいお乳をいっぱい出すんだ。だから、足もとの草がなくなって、地面が干涸びちゃうと、たちまち元気がなくなるんだ。牛さんは自分では動けないから、いったん手放して、まだ草が生えている場所に連れ戻してあげようね。

元気な牛さん

元気のない牛さん

牛さんのひみつ3 おいしい

このゲームに出てくる牛さんはホルスタイン種といって、おもに乳用の目的で飼われているんだ。ちなみに、ショートホーン種やヘレフォード種といった肉用種はしゃぶしゃぶなんかにして食べるとおいしいよね。ホードの気持ちもちょっとわかるなあ（デヘヘ）。

遊んだ後で食べる牛はまた格別ですよ。

季節の変わり目 恐るべきホードの来襲 チャンシー体を張って対抗

次のシーズンを迎えるためにどうしても避けて通れないのが、ホード族との戦闘。作物や牛や村人など、ひたすら食えるもの目当てに襲いかかってくる彼らに対抗する最もポピュラーな方法は、王より授かった聖剣による直接攻撃。このへんの操作はちょっとしたアクションRPGをほう沸とさせる。斜め見おろし画面の独特の距離感に慣れれば爽快感も味わえるぞ！ 戦闘時は全体マップで敵の動向も随時確認できるので活用せよ。

だが、シーズン中に防衛設備を整えて戦いやすい地形にしておけるとはいえ、日々規模を広げていく村を複数のホードからチャンシーの腕1本で守りきるのは至難の業。年末に入手できる戦闘用アイテムもフル活用して村の損害を最低限に抑えよう。ちなみに、チャンシーの体力が0になるか、村人がすべてホードに食われるとその時点でゲームオーバーになるので注意！

村人や牛が丸飲みされても簡単にあきらめてはいかん。満足のゲップ音が鳴るまでに倒せば助け出せるぞ。

耐久力、攻撃力ともに高いジャイアント・ホードは、背後からチビチビ攻撃するしかない。気を抜けば即死。

聖剣の使用上の注意

ナイトの位とともにチャンシーが王から授かった聖剣グリムスワッカーは、一般人の彼にとっては少々手に余る代物。この剣を素早く3回振るとフラフラ状態になって、しばらく動けなくなるのだ。教訓、聖剣は1回1回あせらず振ろう。というより振り回されよう、か。

ホードをすべて倒すと、その季節の村の状態が数値で表示される。繰り越しされたクラウンは次の季節の運営資金になるけど、無計画な散財は自分の首を絞めることに。

年末 ホントに辛い税金徴収 そして歓喜のお買い物

領主の役割を一手に引き受けたチャンシーには、1年（4シーズン）ごとに納税の義務が課せられている。単にホードから村を守るだけでなく、村の経済的発展も促していかないと、領主として失格の烙印を押されてしまう。風当たりは何かと厳しいけど、くじけず頑張れ！ その後の買い物は楽しいぞ。

チャンシーから税金をむしり取って心から幸せそうなクロナスメイラー卿。納める税金の額は毎年増えていくので、油断は禁物だ。

税金を払ってサッパリしたら買い物タイムだ。ここで買えるのはアイテムそのものではなく、いわば「新しいコマンド」なのだ。

任期満了 チャンシー卿は新たな地へ

チャンシーが任される領地は、神秘の森や灼熱の砂漠、そして極寒の地などじつに苛酷。それぞれの土地でしか見られないホードとの出会いを楽しみに頑張ろう。

デスマスク

心臓が強い、殺戮大好き、シドミードに憧れている、このどれかに当てはまる人、オススメです。

完成度 90%

もし、指名手配中の犯罪者と同じ顔になってしまったら…。考えただけでゾーッとするよね。でもゲームの中なら話は別。手に汗握って心臓ドキドキさせながらスリリングな内容にハマってほしい！　発売日に向けて開発スタッフも頑張ってます。（広報・いわさわ）

●バンタン電脳工場●1月26日発売●8,800円（3枚組）
●ムービーアドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

まるで、ブレードランナーを思わせる世界で、常にリアルタイムでゲームが進行していくという「デスマスク」。犯人を追跡中、気がついたら自分の顔が犯人の顔に整形されていたという、冒頭からスリリングなストーリー展開とＣＤ３枚組という膨大な容量がアドベンチャー好きの人にはたまらないかもしれないね。だがこのゲーム、クリアするのが結構難しいので、今回は特別にゾーン１のゲームスタート時からクリアするまでの道のりをひと足先に徹底紹介してみたのだ。ゾーン１で詰まったら参考にしてみてほしい。でも、発売されるまでは読まないほうがいいかも（笑）。ゾーン２からは自力でガンバロウ！

目が覚めると、そこは見知らぬ場所。ここはどこなんだ？

いきなり看護婦が現れたが、顔を見て驚き、逃げてしまう。

基本的なゲームの進め方

矢印になっているのがカーソル。これで調べたい場所や移動したい方向をクリックすればオーケー。左下の機械でアイテムを選択することができる。

これを読めばカンペキ！ゾーン１を徹底解析だ!!

この自分の顔を鏡で見るシーンになったらゲームスタート。この後、すぐに左へ移動することになるのであらかじめカーソルを左へ移動しておこう。

ハシゴで脱出してこの画面までくればとりあえずひと休みできる。左の方に座っている老人には話しかけても無視しても、どちらでもかまわない。

サイボーグを倒してからまた同じ場所へ来ると、空から車が降りてくる。中から謎の男が現れるが、とっとと撃ってしまおう。

車の中はアイテムの宝庫。だが、長居すると車が爆発してしまうので、行動は迅速に行なおう。

カジノの中で、謎の男に会う。でもゾーン１では関係ないので気にしなくてもいいぞ。

Zone 0 INTERVIEW...

バンタン電脳工場
企画開発部
プロデューサー
石川哲也氏

――今回ソフトハウスとしてサターンに初参入されるわけですが、まず電脳工場設立の経緯などお話し願えますか？
石川　30年前にバンタンデザイン研究所というアパレル関係の専門学校が始まったんですが、5年前からゲームクリエイターを養成しようとバンタン電脳情報学院という学校をつくりまして、マルチメディアの部門にも入っていったんです。うちの会社（グループ）の基本方針として、新しいものには何でもチャレンジしようというのがあって、まだマルチメディアという言葉が一般的ではなかった頃学校を作ったんです。講師も現役の外部のプロの方を招いてやっているんですよ。そうすると人のネットワークが自然にできてきて、それを生かせないかというのと、そこで得られたものを学生のほうにもフィードバックできないかということで、グループのマルチメディア部門として電脳工場を作りました。
――初参入でいきなり大作が出ちゃうっていうのは驚きなんですが。
石川　エレクトリックドリーム(EDI)というロスの会社がパソコン版での企画を持っていた段階で、非常に面白いと思いました。それに、EDIのＣＧ技術は非常に優れているんです。それで、あるきっかけで知り合って、うちと一緒にやらせてもらえないかという形でスタートしました。ですから、まったくゼロからというわけじゃなくて、(人の)ネットワークの中から出てきた話を具体的に進めてここまでやってきたわけです。
――１番大変だったことは？
石川　背景の描き込みとか実写との合成の部分というのは、かなり時間をかけてやってまして、合成技術に関しては世界でも評価されてます。ふつうは人物が浮き上がっちゃったり、いかにも貼り付けてるっていう感じになるんですが、デスマスクでは違和感なく仕上がりました。
――ライティングも難しいですよね。例えば、背景と人物で影の方向がずれたらヘンですし。
石川　ライティングも絶妙です。そのあたりも今回とてもこだわりましたから。本物に近づけるということで、納得いくまでやりました。
――今回ハイエンドシアターというレーベルを打ち出されたわけですが、今後の展開は？
石川　ハイエンドシアターというレーベルは大切にしたいので今後も映画に近い部分、「デスマスク」のような作品を出していきたいですね。また、うちの基本的な方向としてＣＧを生かしていこうというのがあります。今、リアルタイムのシミュレーションなんかも考えているんですが、それにもＣＧを生かしたいですね。
――読者のみなさんに一言お願いします。
石川　まったく新しい分野のゲームなので、口で説明できない部分があるんです。次世代機の能力をフルに生かしていると思いますので、実際にプレイして、こういったタイプのゲームもあるんだと感じていただければいいですね。
――ありがとうございました。

ここで表情の感情入力をすることになる。合った表情にしないと話が進まなくなる。

地下鉄の入口では、電車が到着するまでジッとしていよう。へたに動くとゲームオーバーだ。

デスマスク ちょっと 耳よりな話

●1月1日～3月15日、「こりゃ～すげぇぜキャンペーン」が行われる。詳しい応募要項は店頭にあるハガキを見よ！
A賞／L.A.ゲームイベントE3視察とハリウッドツアーご招待…………10名様
B賞／NTTパーソナル社ブランド・PHS「パルティオ102H」(日立製作所製)…100名様
C賞／バンタン・デジタルアートスタジオ無料受講券（３カ月間）………10名様

B賞
A賞
●現在インターネットのホームページ「DEATH MASKシアター」でも情報提供が行われている。内容の一部を紹介しよう。
http://www.vantan.co.jp/DEATH/
◆Virtual Neo City◆
デスマスクの舞台を体験するミニアドベンチャーゲーム。プレゼントもあるぞ。
◆Story
ゲームに出てこないサブストーリー、裏設定も満載で、これを読めば楽しみ倍増。

Wizard's Harmony

完成度 100%

このゲーム、実は隠しイベントが数々あるんですよ。まずは真冬の時期に、街へ積極的にくり出してみてください。その結果、エンディングで思わぬ結末が！　インターネットでも極秘情報を公開中。アドレスは、http://www.arcsy.co.jp/です。

●アークシステムワークス●12月29日発売●4,900円●育成SLG

ウィザーズハーモニー

仲良(なか)き事(こと)は素晴(すば)らしき哉(かな)！

廃部寸前のサークルを存続させるべく、新３年生部長のルーファスが大奮闘！　総勢15人の仲間キャラと１年間どのように接するかで、卒業後の進路が大きく変わるぞ。

仲間どうしの相性がアカデミー存続のカギを握る

主人公を含む６人の魔法サークル部員の各パラメータを日々の学習で鍛え上げ、年３回ある魔導技術検定をパスすれば無事卒業イベントに……というのが「ウィザーズハーモニー」の大きな流れだ。各人個別にひたすら勉強させてもゲームは進むけど、それじゃあわざわざサークルで顔を突き合わせて勉強する意味がない。さいわい「ウィザーズハーモニー」には〝相性〟という　各キャラどうしの人間関係の状態を表す11段階のパラメータが用意されていて、状況によってそれが刻々と変化するようになっている。このおかげでプレイの無機質感はだいぶ解消されているぞ。

また〝相性〟は単なる気分的な問題だけでなく、ゲーム進行にも結構重要な意味を持っているのが興味深い。今回はそこらへんを中心に、システム面を紹介してみよう。

魔導技術検定　科目　火の魔法

相乗効果で学習能率もアップ

キャラどうしの相性の良さはプレイにどんな影響を及ぼすのか？　仲の良いキャラたちに同じスケジュールを実行させると、通常よりも学習効率が高くなるのだ（反対に相性の良くない者どうしが共同で勉強すると成果は頭打ちになる）。ちなみに、各キャラには、地・水・火・風・魔法知識・一般教養・暗記力の全７科目に対して、得手不得手が設定されている。不得意科目を強化するときにこれらの関係もふまえておくと、より無駄なく学力全体を底上げできるぞ。

まずは相性表で、各キャラがそれぞれの仲間についてどう思っているかをチェック。その次にパラメーター一覧で、相性が良い者どうしの共通課題を調べる。

誰だって、気の合う相手と勉強すれば能率は上がるもんだ。魔導技術検定直前など、短期間で確実に能力アップしたいときは積極的に利用すべし。

ルーファスの仲介でわだかまりも解ける!?

友情の架け橋人となるはずのルーファスが、特定の相手の面倒ばかり見てるうちに、熱を上げてしまった……なんてことも。

馬の合わないキャラどうしの関係を改善する方法。そのキャラたちとルーファスを一緒に行動させるスケジュールを作成する。少々時間はかかるが、お互い徐々に打ち解けていくはずだ。くれぐれもルーファス自体の評価は水準以上に保っておこう。

イベントクリアで株を上げよう

恒例行事や突発的に発生するイベントでは、ルーファスと部員のひとりが１対１で行動するシーンになる（ＯＢのディル先輩はこの際無視）。イベント自体はメッセージ選択方式で、進めること自体はそれほど難しくない。見事ハッピーエンドになると、ルーファスとそのキャラの相性が良くなるぞ。もちろん、そのまったく逆のケースもあるので、メッセージ選択は慎重に行おう。

完璧を望むのであれば、スケジュール入力時に必ずセーブしておくように。

想い出フォトグラフ 卒業アルバム

ここではプレイ中に発生するイベントをアトランダムに紹介しよう（右下あたりに作為的なものも一部アリ）。イベント総数は300以上というから楽しみだね。

市場通りで通行人と喧嘩しているジャネットを発見。根はいいコなんだけど。

冬期合宿にてのひとコマ。おいセシル、何考えてるんだ。男だろ、お前!?

図書館で勉強中の優等生、ソーニャ。どことなくアンニュイな雰囲気を漂わせているのはナゼ？

元気っ子ラシェルと夜空の流れ星を眺める。お、何かいい関係みたいじゃん。イケるかも。

生粋の日本男児（？）蒼紫には花火が似合う。夏祭りの一コマです。

アカデミーに代々伝わる水晶の精が、ルーファスに助けを求めてきた。ええやりますよ。

人狼族の熱血漢マックスが日曜日に施療院に訪れるとはいかに。何か隠してるのか？

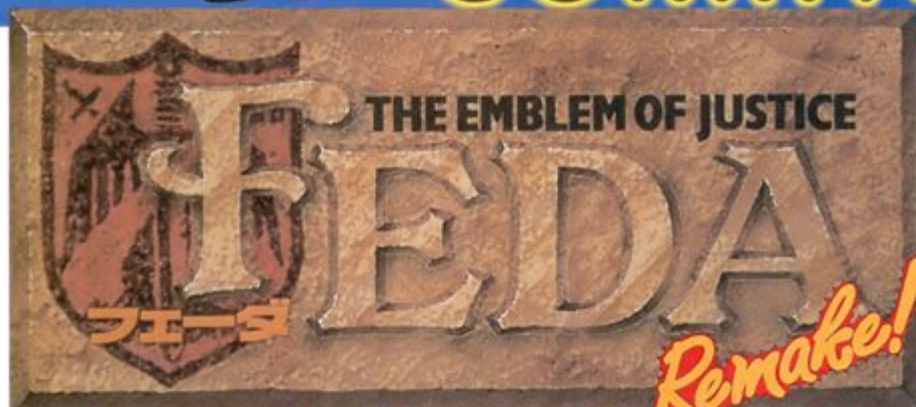
夏期合宿の楽しみは何といっても仲間キャラの水着姿。みんなちゃんと出るとこは出てますナ。あ、ちなみに男キャラの海パン姿もあるからね（ゲッ）。

怒濤の1年間の締めくくりにルーファスを待ち受けるものは…

学期末にある魔導技術検定で、部員全員の魔法レベルが一定以上に達していないと即ゲーム終了とはいえ、よほどのことがない限り最後までプレイできる。「いかに好成績を上げるか」よりも「どのような結末を迎えるか」のほうが重要なのだ。「ルーファスと女のコキャラが恋人どうしになる」といったあたりがエンディングの典型例だけど、仲間キャラは全部で15人いるし、パターン総数にして40以上というから案外奥は深そう。中には大ドンデン返しもあるから、いろんなメンバーの組み合わせ、学習法で何度もトライしてみよう。

特別掲載 登場キャラ全16人の基本相性表

こちらの印象＼こちらから見た	ルーファス	シンシア	ジャネット	ラシェル	アリシア	システィナ	ミュリエル	セシル	メリッサ	ソーニャ	真琴	ジョルジュ	レジー	マックス	チェスター	蒼紫
ルーファス	＼	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
シンシア	◎	＼	△	◎	○	◎	◎	○	△	◎	○	◎	△	△	◎	○
ジャネット	○	×	＼	○	△	○	○	○	△	○	○	△	△	○	○	○
ラシェル	○	◎	△	＼	△	◎	○	◎	△	○	◎	○	○	○	○	○
アリシア	○	○	△	○	＼	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
システィナ	○	○	○	○	○	＼	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ミュリエル	○	○	○	○	○	○	＼	○	○	○	○	△	○	△	○	○
セシル	◎	○	△	○	△	○	○	＼	○	○	△	○	○	○	○	○
メリッサ	○	○	△	○	○	○	◎	○	＼	△	△	○	△	○	○	○
ソーニャ	○	△	○	○	○	○	○	○	△	＼	○	○	×	○	△	○
真琴	○	△	○	○	△	○	○	○	△	○	＼	○	○	○	○	○
ジョルジュ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	＼	△	○	○	○
レジー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	＼	△	△	○
マックス	○	○	○	○	△	○	○	○	△	△	○	◎	△	＼	○	○
チェスター	△	△	○	○	△	○	○	△	○	△	○	○	△	○	＼	○
蒼紫	○	○	△	○	△	○	○	○	△	△	○	○	△	○	○	＼

記号の意味　◎好き　○ふつう　△あまり…　×キライ！

ファンの皆様、お待たせしていてすいません。あと2カ月ほどでフェーダ・リメイク！が誕生します。演出面でのパワーアップが独特の世界観をさらに盛り上げ、ハマることは確実です。期待に胸を膨らませてもう少し待っていてください。

●やのまん●2月下旬発売予定●6,300円（予価）●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

正統派のシミュレーションRPG

一般的なSLGの場合、戦闘マップのユニットは単なる駒にすぎないが、それがシミュレーションRPGとなると違った様相を呈する。仲間になって闘ってくれるキャラクターたちは、最後まで苦楽をともにする者、志は違うがついてくる者、時には考えの違いから離れていく者など、理由や目的はどうあれ、皆が1つの人格を備えているのだ。端的には普通のRPGにおける仲間と同じ位置づけだが、それと比較にならない数の多さは、さながら種族のるつぼであり、雑多ながらも不思議な活気に満ち溢れているといえよう。しかも「FEDA」では、仲間になるキャラが一定ではないため、プレイヤーの数だけ部隊や思い入れのバリエーションが存在するのが魅力なのだ。

エリート士官から一転して叛逆者扱いに……バド村での作戦中に起きた事件の真相とは？

新創世紀3年、バルフォモーリア帝国軍の治安執行部隊に所属するブライアンは、1つの作戦に参加した。それは、表向きにはバド村における治安執行と呼ばれていたが、実際は無辜（罪のない）の民の虐殺であった。

かねてより帝国の血の粛正に疑問を抱いていたブライアンは、中隊長のアルノスが少女を手にかけようとした時に、逆上して斬りかかってしまう。アルノスに重傷を与えたブライアンは、軍事裁判で叛逆罪に。

極刑が確定したブライアンに、脱走計画をもちかけるアイン

叛逆罪で極刑を言い渡されたブライアンに面会を要求するアイン。所属部隊が違う2人だが、互いに名は知っていた。

アインは脱走計画をこっそり耳うちする。どのみち極刑の身であるブライアンは、一か八か賭けてみるしかないのだが……。

ブライアン
このゲームの主人公。人間でありながら、他の強靱な種族にひけをとらない頑健さをもつファイター。

アイン
もう1人の主人公。帝国軍では奇襲作戦でその名を轟かせていたツワモノ。

アルノス中隊長
事件以後、生体研究所に左遷され、ブライアンへの復讐を執拗に狙っている。

ドーラ
アインと同時に帝国を出奔したフォックスリング。気性は激しいが優秀なアーチャー。

AREA1－汚名の代償

今回からは本格的にエリア紹介をしていこう。序盤のストーリーは、3人が脱走するところから、解放軍へ参加するまでのいきさつだ。

脱走直後の3人に、早くも追手が！

まずは、この移動マップでルートを選択。間近にはさっそく追手の表示がある。いったん接触せざるを得ないようだ。

歴戦のベテランとはいえ、こちらは3人しかいない。ここはブライアンの言うとおり、素直にかわして逃げるか？ それとも敵を全滅させるか？

そうこうしているうちに、敵がかなり接近してしまった。どうせ後には退けないんだから、戦闘するしかない！

降りかかる火の粉は振り払え！

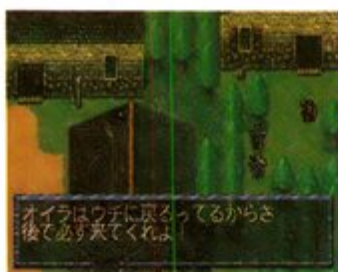
リメイクされて画質アップ＆画面比率が大きくなった戦闘シーンを見よ！ これはアインの特殊技のシーンだ。

逃げきった3人はバーゼル村へ入るが……

トム

脱走直後に3人が出会った少年。幼いながらも危険な橋を渡って生計を立てている。

追手から逃げた後、ふとしたことから知り合ったトムにバーゼル村の位置を教えてもらった3人。しかし、村人の反応は案の定だった……。

エリス

戦争は好きではないが、平和のために仲間に加わるナース。回復魔法専門キャラだ。

エリスから解放軍の存在を聞く

村に災厄を持ち込むのでは？という危惧から、バーゼル村からの退去を3人に促すエリス。そんなに戦争が好きなら他で勝手にやってくれと言わんばかり。ついでに解放軍の存在を教えてくれるが……。

続々と集まる味方キャラクター

ダン

いかつい容姿だが根は優しいダン。帝国への反感から仲間になる。

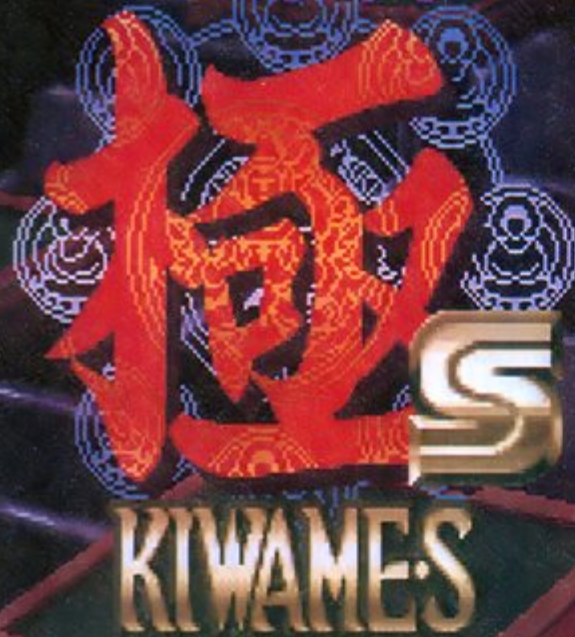
エル

魔法のエキスパート。解放軍の目的にはあまり興味がなく、自己の能力向上のため参加。

そして、智将コウメイとの邂逅！ブライアンたちの運命が大きく変わる！

コウメイ

ひそかに活動している解放軍の参謀長。千年戦争当時は伝説の重装戦士だった。

神殿でコウメイと出会った3人は、解放軍への参加を提案される。遊撃隊となる道を選ぶか、脱走兵として逃げまわる道を選ぶか？

プロ麻雀 極S KIWAME・S

完成度 100%

麻雀ソフトで唯一、日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟の3大プロ団体の推薦も受けており、今回も実力派プロ雀士が多数登場します。「スペシャル対局」を突破したユーザーには、抽選で「極杯麻雀大会」に招待という特典もあり！（アテナ・片野）

●アテナ●1月12日発売●5,800円●4人打ち麻雀●1人プレイのみ●全年齢推奨

業界では有名な16人のプロ雀士が勢揃い！ キミのお相手をしてくれる皆々さま

小島武夫プロ 雀界の帝王

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：福岡県
雀　風：手役重視追込み自在型
好きな手役：純チャン三色

ワンポイント…「11PM」で一躍有名になった、元祖麻雀タレント。名実ともに最上位。

高橋純子プロ ゲーム雀姫

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：秋田県
雀　風：手役軽視追込み自在型
好きな手役：タンピン三色

ワンポイント…麻雀ゲームをプロ雀士が監修するというスタイルを確立したパイオニア。

安藤　満プロ 亜空間殺法

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：千葉県
雀　風：手役自在万能型
好きな手役：アガリ役すべて

ワンポイント…亜空間殺法という独自の戦法で、第10期鳳凰位などタイトルを多数獲得。

土田　翔プロ 麻雀貴公子

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：大阪府
雀　風：手役軽視先行攻撃型
好きな手役：四暗刻・対々和

ワンポイント…プロ雀士界きっての競馬好き。麻雀本はないが、競馬予想の著書がある。

古川凱章プロ 麻雀体勢論

所　属：101競技連盟
出身地：神奈川県
雀　風：手役重視万能型
好きな手役：タンヤオ

ワンポイント…101連盟代表。流れを意識した麻雀を打つ理論派で根強いファン多し。

金子正輝プロ 牌流定石打

所　属：101競技連盟
出身地：新潟県
雀　風：手役軽視追込み守備型
好きな手役：七対子

ワンポイント…牌流定石という牌の流れから先を読む麻雀を展開。牌の声を聞くそうだ。

青野　滋プロ ツモ牌相理論

所　属：101競技連盟
出身地：兵庫県
雀　風：手役自在先行守備型
好きな手役：ハン牌・門前清ツモ

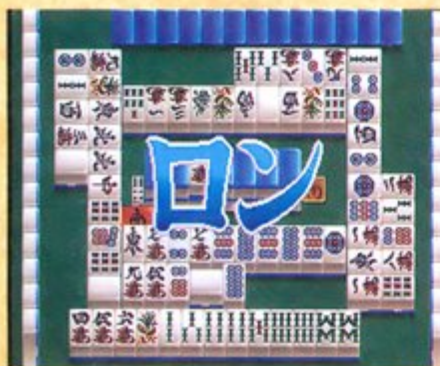
ワンポイント…現名翔位で、101連盟のお目付役。麻雀に対する姿勢は誰よりも真剣。

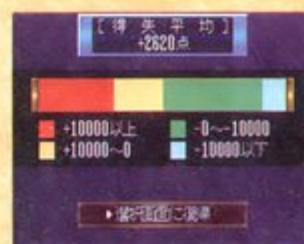
橘高正彦プロ 超攻撃麻雀

所　属：101競技連盟
出身地：大阪府
雀　風：手役重視万能守備型
好きな手役：食いタン・食いホン

ワンポイント…見た目の印象と同じビッグな麻雀を打つ。押しの強さは天下一品。

お父さん、やっと本格派志向なのができますよ！

テレビゲームで競技としての麻雀を純粋に楽しみたければ、対局相手にもこだわりたい。その点「プロ麻雀極s」は、現役のプロ雀士達が団体の枠を越えて実写取り込み画像で一堂に会し、その打ち筋さえもモニタ上に再現される。プロ相手に対局する臨場感。そして、場の状況を如実に反映する下品にならない程度の画面演出効果。これ以上整った舞台は、他のソフトを見渡しても、なかなか少ない。

ただし、そういったプロフェッショナル志向一辺倒ではなく、基礎雀力を高めたい初級〜中級者をフォローするモードが設置されている点も、このソフトの特徴。付加要素に惑わされることなく、「牌の声」に素直に耳を傾けられるすべての麻雀ファンにお勧めする。

見慣れた対局画面だが、牌の大きさ、見やすさは他の麻雀ソフトを上回っている。

分析対局で記録されるデータ項目も、かなりの数。こりゃすごい！

雀力クイズは採点方式なので、より実戦的なアドバイスがもらえる。

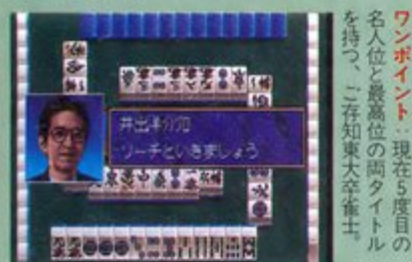
初戦突破さえ難しいチャレンジ対局。不動明王尊を何度も拝む事になる!?

プロ雀士のこんなところにも注目！

雀士の表情は、平静・喜び・悲しみの3パターンが用意され、点数の移動状況などによって変化する。……これがなかなかイケるんですよ！

井出洋介プロ
東大武麻雀

所　属：日本麻雀最高位戦
出身地：東京都
雀　風：手役自在万能型
好きな手役：メンホン・三色

ワンポイント：現在5度目の名人位と最高位の両タイトルを持つ、ご存知東大卒雀士。

五十嵐毅プロ
確実性打法

所　属：日本麻雀最高位戦
出身地：新潟県
雀　風：手役軽視追込み守備型
好きな手役：天和

ワンポイント：史上最弱と呼ばれているが、理論の確かさは定評がある。愛称イガリン。

土井泰昭プロ
浮かせ打法

所　属：日本麻雀最高位戦
出身地：島根県
雀　風：手役重視万能型
好きな手役：三色同順

ワンポイント：麻雀劇画の原作者として、麻雀の素晴らしさを伝える活動を行っている。

新津　潔プロ
センス抜群

所　属：日本麻雀最高位戦
出身地：東京都
雀　風：手役自在万能型
好きな手役：特になし

ワンポイント：ある麻雀漫画では悪魔のように描かれているが、真偽のほどは不明……。

伊藤優孝プロ
粘りの死神

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：秋田県
雀　風：手役重視自在攻撃型
好きな手役：メンホン・三色

ワンポイント：ダイハードとか死神と呼ばれる、ガマン強い麻雀が特徴。

浦田和子プロ
女流No.1

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：東京都
雀　風：手役重視自在攻撃型
好きな手役：タンピン三色

ワンポイント：数少ない女性雀士の実力派。数々の大会で好成績を上げ続けている。

古川孝次プロ
麻雀伝導師

所　属：日本プロ麻雀連盟
出身地：愛知県
雀　風：手役重視先行攻撃型
好きな手役：混一色・タンヤオ

ワンポイント：名古屋で学生向けの雀荘を通じて、麻雀の底辺拡大に尽力している。

飯田正人プロ
大魔人打法

所　属：日本麻雀最高位戦
出身地：富山県
雀　風：手役自在攻撃型
好きな手役：国士無双・七対子

ワンポイント：大魔人とか白鯨と呼ばれる、最高位4連覇等の実績を誇る実力派雀士。

すべての北斗ファンに捧げる1本！

さて、これまで数カ月に渡って紹介してきた「北斗の拳」も、本誌が書店に並ぶ頃には無事発売されているはずだ。本作のプロデューサーであるバンプレストの石川氏もインタビューのときに語っていたが、このソフトは原作やアニメのファンだった人をかなり意識した作りになっている。声の出演がアニメ版でおなじみのキャスティングだし、また、オリジナルシナリオに独自に登場する人物達も、北斗の世界に違和感なくとけ込んでいる。原作を知るユーザーにまさにささげたい1本、キャラクターゲームのあり方として理想に近いポジションを志したものといえるだろう。もちろん、原作を知らない人にも楽しんでもらいたいが、今回最後に北斗の拳をよく知ってもらいたいために、「北斗練気闘座」なるコラムをつけ加えておいた。ぜひとも一読し、この世界を知ってもらいたい。

TVアニメのLDボックスをぜひとも……

北斗の拳が発売され、皆さんのお手元に届いていることと思います。対戦プレイにはパスワードが必要なので、まず、ストーリーモードの完全オリジナルシナリオを満喫しつつ、パスワードをそろえるのがポイントです。パスワードをそろえたら、友達と対戦だ！

●バンプレスト●発売中●5,800円●格闘アドベンチャー
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

本日発売!! 新たな北斗の歴史を体感せよ

キャラクターガイド　おなじみのメンツに加えて新キャラが続々登場

第三章までに登場する主なキャラクターたち

ケンシロウ
2千年の歴史をもつ暗殺拳、北斗神拳の伝承者。哀しみを知る最強の男。

リン
ケンシロウに憧れてきたが、バットの愛に気付きついに彼と結婚する。

ジャド
結婚式に乱入し、リンをさらったゼンオウの部下。

ギャラン
ケンシロウと闘った聖帝サウザーの遺児。南斗牙猩拳の使い手。

バット
少年の頃からケンシロウと行動をともにしてきた。ケンの弟的存在。

トキ
死の病に侵された北斗四兄弟の次男。ケンシロウの良き協力者だ。

ザキ
南斗水鳥拳伝承者。かつてのレイと同じく義の星のさだめを持つ。

ミッシュ
元斗皇拳、金色のファルコの息子。父と同じ元斗皇拳を使う。

第四章に登場するキャラクター

北斗琉拳伝承者 ホシム

北斗神拳と同じく、北斗宗家を源流とする北斗琉拳の伝承者。総督バレビの差し金で、この島へ連れられてこられたリンを幽閉し、ケンシロウをおびき寄せようとする。その真意は!?

北斗琉拳の名を捨て、魔闘琉拳を名乗るホシムだが……。

技名	ランク	種別
斬風燕破	A	攻撃
暗琉霏破	B	攻撃
白羅滅精	C	攻撃
凄妙弾烈	C	攻撃
受け	C	防御
暗琉天破	D	秘技
仙気雷弾	D	攻撃
受け回復	D	回復
魔神暗琉天破	D	攻撃

暗琉霏破
魔闘気の流れによって生じる無重力空間を使い、相手の位置を見失わせ、その隙をつく技。北斗琉拳の技は相手の受け技を流し、不意を突く攻撃が多い。

凄妙弾烈

北斗琉拳の経絡秘孔は人体に全部で1109ある。

ガイ
ホシムに仕える側近中の側近といえる男。かなりの手練だが、北斗琉拳は使えない。ホシムが魔闘気をまとうことになった原因を知っている。

ザコよりは強いが、所詮ケンシロウの相手ではない。

ストーリダイジェスト

“第三の北斗”の出現にケンシロウが立つ

サターン版のストーリーは原作の完結後の世界が舞台になっている。だから、ケンシロウが闘うことになる相手は、そのほとんどが新しいキャラクターになるというわけ。ただ、原作のイベントもきちんとフィードバックされているから大丈夫。懐かしい人物との再会もあるぞ。

ひとつの章で5回前後のバトルがある。名前のない敵はだいたい一撃で終わる。

第一章

「暗黒の北斗　動く」

リンとバットの結婚式に乱入した暴徒の集団は、第三の北斗を名乗りリンをさらっていった。敵の出現にケンシロウを頼るバット。リンを救出すべく動きだしたケンシロウの前に北斗無明拳伝承者の命を受けた刺客が現れる！

リンをさらった仮面の男は、暗黒の北斗を名乗った。

第三の北斗、北斗無明拳とは!?　立てケンシロウ！

第二章

「南斗復活」

リンを捜すケンシロウの旅は続く。マミヤと再会したケンシロウは、南斗水鳥拳伝承者・ザキとともに、村を襲った南斗牙狸拳の使い手ギャランを追って聖帝十字陵を目指すことに……。

レイの魂を弔うべく水鳥拳の村にとどまったマミヤと再会。

北斗への雪辱をはらすべく、軍隊を組織した南斗牙狸拳の使い手ギャラン。

第三章

「元斗は死なず」

リンらしき娘が、総督バレビのもとに連れ込まれたという情報を得たケンシロウは、バット、そして元斗皇拳を使うミッシュとともに中央帝都へ向かう。しかし、リンは修羅の国へ連れ去られていた。

ファルコの魂はミュウの子に受け継がれていた。

第四章

「北斗の密命」

バットとともに海を渡り、修羅の国へ上陸するケンシロウ。かつて平和を取り戻したはずのそこは、再び暴力が支配するようになっていた。北斗琉拳先々代伝承者ジュウケイから琉拳と無明拳の密約のことを聞いたケンシロウは、北斗の隠れ里へ向かう。そこで、長老から宗家最後の末えいゼンオウとホシムの伝承者争いのこと、リンをさらった無明拳の使い手がゼンオウであること、リンがホシムの城にいることを聞かされるのだった…。

カイオウ、ヒョウに北斗琉拳を教えたジュウケイ。

ホシムのいいなづけレイカ。ホシムを愛するのだが……。

ホシムとゼンオウは、北斗琉拳の伝承者を争った。

結局、琉拳を受け継いだのはホシムだったが……。

ケンシロウと闘う前に、ホシムはすでに正気を取り戻していた。

リン救出

バットと再会するリン。しかし、双子の姉ルイの身にも危険が迫っていた。

ゼンオウの魔手がルイにのびる!!　急げケン

「北斗練気闘座」※1

このソフトがきっかけで「北斗の拳」に興味を持った読者のために今回はコラムを用意した。まず、本作以前に発売されたゲームソフトのリスト。上から発売順に並べてあるので、関連ゲームの歴史がひと目でわかるようになっている。そして、原作であるコミックの単行本。とりあえずこれを一読してもらえば、ゲームの世界にもすんなり入れるはずだ。さらにLDまでを制したら言うことなしだ。

「北斗の拳」関連ゲームソフトリスト

タイトル	メーカー	対応機種	ジャンル	発売日	コメント
北斗の拳	エニックス	PC-9801	ADV	1984～1985年頃	ストーリーはシンを倒すまで。秘孔を選択するバトルが新鮮だった。
北斗の拳	東映動画	ファミコン	横スクロールACT	1986・8・10	ラオウを倒すのが目的のACT。レバージャンプを採用していた。
北斗の拳	セガ	セガマークⅢ	横スクロールACT	1986・7・20	原作のノリを言葉でなく、ACTの中で見事に表現してみせた傑作。
北斗の拳2	東映動画	ファミコン	横スクロールACT	1987・4・17	前作のシステムをアレンジして、帝都編をゲーム化している。
北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ	メガドライブ	横スクロールACT	1989・7・1	帝都編と修羅の国編をACT＋ADVで再現。画面の綺麗さがウリ。
北斗の拳3	東映動画	ファミコン	RPG	1989・10・19	初のRPG。ストーリーはカイオウを倒すまでをなぞったもの。
北斗の拳 凄絶十番勝負	東映動画	ゲームボーイ	対戦格闘	1989・12・22	発想は良かったが、思考ルーチンがちょっと易しかった。
北斗の拳4	東映動画	ファミコン	RPG	1991・3・29	RPG第2弾はオリジナルストーリー。ケンシロウを捜す話だ。
北斗の拳5 天魔流星伝 哀・絶章	東映動画	スーパーファミコン	RPG	1992・7・10	原作キャラ総登場のオリジナルストーリー。親子二代にわたる話だ。
北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道	東映動画	スーパーファミコン	対戦格闘	1992・11・20	時代は対戦格闘に移行していく。原作にはない夢の対決もできる。
北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道	東映動画	スーパーファミコン	対戦格闘	1993・12・24	「6」のシステムを発展させたもの。これもキャラが大きく迫力アリ。

NOVICE

なんといっても基本は新書判の単行本。ちょっと高価だが愛蔵版もいいだろう。まあ、どちらにしても読んでもらえば、なぜ人気があったのかわかるはずだ。今となっては時代の流れを感じてしまうかもしれないが、読むだけの価値は十分にあるといえる名作だ。

集英社ジャンプコミックス。全27巻。

STEP UP → ADVANCED

アニメ版と実写版、LD2作品を紹介。原作との相違点をピックアップするのも楽しいぞ。

ハリウッドで制作され、劇場公開された実写版もある。キャストは外人ばかりだが、ユリア役で鷲尾いさ子が出演しているぞ。
東映ビデオ／発売中／4,700円（税抜き）

TVアニメの人気を受けて制作されたのが、劇場版（1986年3月公開）だ。ラオウとの最初の戦いまでを、うまくまとめている。ちなみにビデオは残念なことに手に入りにくくなってしまっている。TVアニメのLDは未発売なのが残念。
東映ビデオ／発売中／4,700円（税抜き）

※注1）北斗神拳の代々の伝承者争いの決着がつけられたという、北斗二千年の歴史のなかで最も神聖な場所のこと。

アルバートオデッセイ ALBERT ODYSSEY 外伝 LEGEND OF ELDEAN

完成度 70%

スーパーファミコン版で人気だったあのシミュレーションRPG「アルバートオデッセイ」が、今度はセガサターンにて本格的RPGとして登場します!! 必ずプレイした人を満足させるものを作っています。発売日を楽しみにしていてください。

●サンソフト●3月下旬発売予定●6,500円●RPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

懐かしいけど、新鮮なRPG

正統派を銘打つストーリー重視のRPG

11月号に引き続き、期待のRPGの続報をお届けするぞ。この作品は、スーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPG「アルバートオデッセイ」と同じ世界を舞台にしているが、ゲームシステムが大きく違っている。慣れていない人にはとっつきにくいシミュレーション要素を排し、オーソドックスなフィールド見おろし型のRPGというシステムを採用しているのだ。タイトルに"外伝"とついているのもこれが理由だ。

攻撃はアニメーションで展開。アモンのイーグルダンスだ。

魔法のエフェクトもスゴイ。画面はアースエチュードの魔法。

敵の特殊攻撃、"下から覗く"。この後敵にエカのパンチが。

3Dポリゴンのリアルフィールド

さて、"外伝"とついているからパワーダウンしているのでは……、なんて思っている君は甘い! この作品はサターンでなければできない演出があるのだ。まずフィールドの表現。テクスチャーを施した3Dポリゴンを併用することで「平面的すぎず、冷たすぎず」という独特の雰囲気を見事に表現している。

SFC版をベースに、より美しくなったフィールド。遠近感がよく出ている。

俯瞰の上下がより自然に見えるようになっている。

ポリゴンで描かれた飛行船での飛行は大迫力だ。

豊富なイベントが楽しめる!

グラフィック的な部分もさることながら、RPGの要ともいうべき、シナリオも奥の深い構成になっている。本編のシナリオは大きく第一部「不滅の皇帝編」と第二部「永遠の女王編」に分かれており、伏線が張られていたり、勇者アルバートの子孫がパーティに加わったり、美人コンテストがあったりとバラエティ豊富だ。しかも本編とは関係しないサブシナリオも6本盛り込まれているぞ。

主人公パイクと謎の老魔術師エスタンとの出会い。忽然と姿を消すこの老人は?

ゴブリンに捕らわれていた妖精を救出するところ。当然、このあとゴブリンとの戦闘がある。

洞窟の入口でビン詰めにされた手紙を見つける。

個性的なキャラがアジリティバトルを展開!!

アジリティバトルとは、キャラの「素早さ」が攻撃の順番や回数に影響してくるシステム。上手く活用すると意外な…!

フィールドに負けず劣らず力が入っているのがバトルだ。パーティキャラやボスキャラはもちろん、ザコに至るまですべてのキャラがメッセージではなくアニメーションで攻撃や魔法を見せてくれる。このリアクションのパターンは半端じゃないぞ。そのうえ、それらのキャラが動作に合わせてバリエーションに富んだセリフをしゃべってくれるというから驚きだ。

強敵ドラゴンゾンビにキャロルの攻撃魔法「スターダスト」が炸裂! 天空から流星を召還する強力な魔法だ。ちなみに流星はポリゴンで描かれている。

敵モンスター、ベリアルの特殊攻撃「破滅のメロディ」が鳴り響く! これを聴き入ってしまうと身体が麻痺して動けなくなってしまう。

ハーピーに育てられた主人公
パイク
両親をゴブリンに殺され、ハーピーの娘に育てられた少年。主人公ということで、ほとんどの武器や防具が装備可能。使える魔法は、回復&補助系と、雷系の攻撃魔法で、その数は全部で10種類。

ギガールの街の歌姫、ヒロイン
エカ
パイクとの出会いに運命を感じ、同行することになる少女。回復&補助系の魔法と、水系の攻撃魔法を操る。通常攻撃では投げナイフなどの飛び道具を使って攻撃するぞ。

二刀流とブレスを自在に操る
エルダー
毒や麻痺などの攻撃をまったく受け付けない高い生命力を持つ竜人族の戦士。さまざまな効果を持つ全7種類のブレスを使いこなす。盾を装備できないかわりに二刀流が可能だ。

勇者ガイを探す魔導師の娘
キャロル
魔術師バルトの孫娘で、天性の魔法の才を持つ。15種類の魔法を使いこなし、最強の攻撃魔法を覚えることができる。仲間になるキャラクターの中で唯一テレポーテーションを使える。

キザで陽気なニューハーフ戦士
アモン
背中に大きな翼を持つ、鳥人族の戦士。魔法は使えないが、どんな敵よりも速く攻撃することができる。また、敵全体を攻撃する「イーグルダンス」という特殊攻撃が使える。

強大な魔力を秘める黒髪の巫女
レオス
若くしてソラスの街の代表者を務めている少女。回復系の魔法すべてと炎系の攻撃魔法を操る。鍛え上げた己の身体から繰り出す体術を使うため、武器は一切装備できない。

サイベリア

CGでありながら、とっても有機的な登場人物は圧巻。電灯を消せばシアター気分が味わえる。

完成度 80%

パソコン版で好評だった「サイベリア」が登場。32ビット機の性能を余すところなく使ったグラフィックの美しさは圧巻！　難易度は高めだけれど、ストーリーは1本道でないから、いろいろトライしてみるといいかも。時間をかけて楽しんでください。（広報・平井）

●インタープレイ／EAV●'96年1月26日発売●6,500円
●アクションアドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

海外移植ゲームの功罪!?

何かと敬遠しがちな海外ゲームを徹底解析してみよう

「テトリス」「シムシティ」といった、日本で大ブームを巻き起こした移植ソフトは気軽に遊べるゲームが多かった。その反面、アドベンチャーやロールプレイングはあまり受け入れられない。いったいなぜなんだろう？　最大の理由は邦モノに比べて難易度が高すぎるということ。やたらゲームオーバーになるゲームを日本人は好まない。

しかし考えてもみてくれ。わざわざクソ面白くもないゲームを移植すると思う？　向こうのソフトはゲーム性を重視しているし、ヘタな邦モノより断然面白いハズ。食わず嫌いを続けてないで、ぜひ一度は海外ゲームに手をつけてみよう！

序盤の流れをごしょ～かい！

ゲームは主人公が味方の基地に乗り込んだところから始まる。いきなりボスっぽいヤツに呼び出されるので、ここは素直に従っておくに限る。余計なことをしてみたり、命令に逆らって別の場所に行こうとしたりすると警備兵に殺されてしまうぞ。何ごとも最初はガマンだ。

敵の来襲に緊張が走る。この女の子にサポートしてもらいながら、襲い来る敵を迎撃していこう。

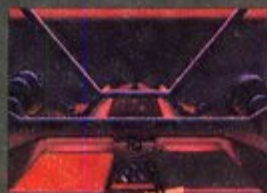
命令通りボスの部屋に向かっていると、部下がわざわざお出迎えに来てくれる。絶対に逆らっちゃダメだよ！

すると突然、正体不明の軍団に基地を襲われ、なぜか主人公も駆り出されるハメに。ここでシューティングモードに入るのだが、練習のつもりで何度もチャレンジしてみよう。シューティングが苦手な人でもゲームを始める前の選択でEASYを選んでおけば大丈夫。2、3回プレイすればクリアできるだろう。

POINT2 アドベンチャー部分はリアルタイムで進行！

「サイベリア」では、実はリアルタイムに進行する場面も用意されているんだ。例えばボーっとつっ立ってると後ろから敵に狙撃されてゲームオーバーなんてこともよくある。なかなかスリルがあって面白い趣向だよね！

POINT1 手に汗握るシューティング

シューティングモードでは、上下左右あらゆる方向から迫り来る敵を迎撃しなければならない。まあレーダーを見ながら落ち着いてプレイすればきっとうまくいくだろう。けれど結構長い間プレイしなければならないから、途中ポーズして休みながらのほうがいいかもね。あ、あと海からやってくる機雷に注意すること。敵は空からだけとは限らないのだ。

弾は節約しながら撃たないと、チャージに時間がかかる。

撃たれる前に撃て!!

いきなり目の前に敵が現れることもあるから要注意。

ところが謎の来襲を主人公のせいにされ、ボスから殺されそうになってしまう。敵の仲間割れでうまく切り抜けられるのだが、本格的に物語が始まるのはこれから。銃を奪い返して基地をくまなく探索していこう。

はっきり言って、何度もゲームオーバーになりながら少しずつ進んでいくしかない。でもそれだけに1つ1つ謎が解けていく感動には筆舌し難いものがある。最後まであきらめずガンバれ！

ブラックファイアー

敵機の数はハンパじゃないぜ！

完成度 100%

サターンでは、「ウイングアームズ」に続く3Dフライトシミュレーションシューティングになる「ブラックファイアー」。自機は戦闘ヘリコプターで、その動きや操作感覚は実際の戦闘ヘリそっくりに再現されている……、って僕乗ったことないけど……。

●ヴァージンインタラクティブ●発売中●5,800円●シューティング
●アナログミッションスティック対応●全年齢推奨

地獄のミッションをくぐり抜けていこう!!

このゲームは、謎の男ケイン率いる武装テロリスト集団を、最新鋭ヘリAH-210ブラックファイアーで叩き潰すのが目的だ。各ミッションの目的は様々で、それに応じてプレイヤーは武器を選択、攻撃していかなければいけない。今回は、その序盤の3つの作戦を紹介する。ミッション中は、オペレーターの作戦説明があったり、敵から挑戦的な通信が入ったりする。おまけにコンピュータが音声で機体状況を知らせてくるので、それらをよく聞いて戦うこと！

ミッションデストロイ！

ミッションは、敵基地襲撃や輸送車一掃など様々だ。謎のテロ集団とブラックファイアーで戦うのだ。カッチョいいぜ！

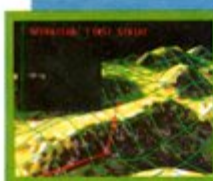
ロックオンファイアー

使う兵器を選択してロックオン、発射する。この一連の作業が、本格的で凄いぞ。また、画面切り替えで、後方や左右も見ることができるのだ。

アナログスティックにも対応している！

このゲームは、アナログミッションスティックに対応している。これでプレイすると、パッドより臨場感があってかなり本格的に遊べるぞ。機体の高度調整、武器の選択や照準、発射などはすべてスティックのボタンで行うので、ちょっと難しいけどね。

アナログスティックなら、より本格的。気分はパイロット！

OPERATION : FIRST STRIKE

敵秘密基地に打撃を与えるミッション。だが、基地に向かう前にその防衛ラインにダメージを与えないとクリアにはならない。レーダーの白い点が目標ターゲットだ。

崖を越え、基地を発見。この建造物を破壊する。周囲の戦車に注意だ。

低空で接近し、周囲を旋回しながら攻撃するのだ。ちょっとテクニックが必要。

基地へ向かう前に、このグレーのミサイルランチャーをすべて破壊しないとダメ。短時間で勝負。

OPERATION : SILENT FALL

兵器を搭載した輸送トラックが、敵の基地に向かっている。それを阻止するミッションだ。だが、トラックの周囲にはレーザー兵器を装備した砲台が配置されているぞ！

これが輸送トラックだ。照準を外さないように、対地ミサイルで破壊。

基地に接近しつつある輸送トラックもあるが、その近くにレーザー砲台が!!

まず、上空にいる無数のヘリを撃墜していこう。ほおっておくと、かなり邪魔な存在となる。

OPERATION : RULES OF ENGAGEMENT

孤島にある、基地から離陸しようとしている輸送ヘリコプターを撃墜するミッション。しかし、それ以外にも、破壊すべきターゲットが多く、敵の攻撃も激しい。レーダーマップを見ながら、的確に目標物を見つけて攻撃していこう。ここでは、ヘリの他に迎撃機も登場するぞ。旋回している時がヤツのウイークポイントだ！

迎撃機は、旋回しているこの時が狙い目。正面から撃墜しようとすると、大きなダメージを受けてしまうぞ。低空から接近だ。

島の周囲には、戦闘艇もいくつか配置されているぞ。

敵ヘリが1カ所に集結している。今が攻撃のチャンスだ。対空ミサイルを連発して落としてしまおう。これならロックせずとも大丈夫。

島の中央部分は、火山が活動していて、地表が溶岩に覆われている。この上を飛んでいくのだ。

発見した途端、飛び立つヘリ。追いかけて、速攻で撃墜しないとミッション失敗だ！

THE GHEN WAR

これであなたも宇宙の英雄よ〜ん!

完成度 65%

もうひとつヴァージンのゲームを紹介。こちらは、3Dアクションシューティングだ。自機はハイパースーツで、敵は人間を支配しようとしている「ゲン」という宇宙種族。システムは違えど、3Dのなめらかさと臨場感は勝るとも劣らないのだ。設定もかなりキテるぞ。

●ヴァージンインタラクティブ●2月発売予定●5,800円
●アクション●全年齢推奨

宇宙種族ゲンとの戦い!!

時代は未来。地球人類は、銀河系間戦争に破れて逃げてきた宇宙種族「ゲン」を受け入れ、その見返りに卓越した科学技術を手に入れた。しかし、その後、ゲン達はその技術を使い、人類を支配しようともくろむ。それを土星の衛星・タイタンにいた宇宙船ダビンチ号の乗組員が知り、侵略を阻止すべく各惑星で戦っていく……というのがこのゲーム。果たして君はゲンを倒し、人類を救えるか!?

美しいムービーに注目しよう!!

土星の衛星タイタンでゲンの反乱が突然始まる。それを知ったダビンチ号乗組員は……。

宇宙船内のシーンは、まるで映画のよう。

オープニングムービーの1カット。本物の人とCGで作られたゲンが、妙になじんでいるのだ。

これが宇宙種族ゲンだ!!

このいかにも邪悪そうな宇宙人がゲンだ。君は、ヤツらと万能ハイパースーツで戦うことになる。レーダーで敵やアイテムを探し出し、ショットやミサイル、地雷などの様々な武器を使って攻撃しよう。負けるなよ!

アイテムを集めてパワーアップ!!

アイテムは、その場へ行くまで何なのかわからないぞ。

突然発見したアイテム。どうやらミサイルのようだ。

ゲンが単体で攻撃してくる。両手からレーザーを発射してくるので、撃つ前に倒そう。

巨大な戦車のような物体。放物線を描く弾を出す。硬いのでミサイルや地雷で対応。

突然ジャンプして逃げる多脚歩行兵器。動きもすばやく、狙うのが難しいのだ。

要所に配置されている砲台。弾を連射するので、止まるまで物陰に隠れていよう。

ジーナ役の井上喜久子さんを直撃!

本誌■ジーナ(ダビンチ号の乗組員)の吹き替えをされた感想はどうでしたか?

井上■外野の吹き替えということで、楽しくやらさせていただきました。画面がすごくキレイで、演じている私もおもしろいという感じがして、すごく充実感がありました。

本誌■最近ゲームのお仕事も多くなってきたと思うんですが、洋画やアニメとの違いはありますか?

井上■ゲームでもいろいろな種類がありますよね。まったく画面のないものとか、ひとつのセリフを8秒以内に喋らなくちゃいけないものもあるし、ジャンルにしてもアニメーションや海外のものもあるし……。でもそれぞれおもしろいですよ。

本誌■井上さん自身、ゲームはあまりやらないんですよね?

井上■少しはやらさせていただいているんですけれども、あまり深くは……(笑)。将来のお楽しみにとってあるんです(笑)。

本誌■ジーナは井上さんから見てどういった女性像でしょうか?

井上■物事を冷静にとらえてて、進むべき道を知っているんです。あと隊長の補佐にまわって、活躍する姿がカッコイイですよ。

本誌■では最後に読者へのメッセージをお願いします。

井上■画像がリアルでカッコイイんですよ。私も感動したので、きっとおもしろいと思います。ぜひ楽しんでください。

井上喜久子さんのサインを5名に

ここでうれしいお知らせだ。アフレコ取材時に、井上さんにお願いしてもらったサイン色紙を5名にプレゼント。もちろん、直筆でサタマガの名前入りだ。超貴重、レアものなので、応募多数は必至。ハガキを山のように送ってくれ。さらにヴァージンでもソフトを買った人にプレゼントを用意しているらしい……。

これがプレゼント賞品の色紙。一枚一枚、ていねいに書いてくれた感激モノだ。

※【サインプレゼント応募先】〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ編集部「ゲン」係まで。
締め切りは1月26日の消印有効。

クリーチャーショック

3Dダンジョンを探検しながら、ユニークなクリーチャーやメカを破壊するゲームだ。

メーカーから一言

コンピュータグラフィックを駆使した、斬新かつハイクォリティーな映像が、今までにない恐怖と緊張感を演出します！　プレイするときに部屋の電気を消してしまえば、より一層の恐怖と緊張感が味わえるでしょう!! 発売をお楽しみに。（宣伝課　大島）

●データイースト●12月下旬発売予定●6,800円●シューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨

人類移住計画に襲いかかるクリーチャーを撃て!!

クリーチャーショックは、3Dダンジョン探索シーンと、3Dシューティングシーン、そしてイベントビジュアルシーンが次々と入れ替わりながら現れるゲームだ。ムービータイプのシューティングゲームは、何度もプレイするうちにやがて飽きてしまいがちだが、クリーチャーショックはダンジョンが複雑に入り組んでいるので、違った展開が期待できるのだ。また、ダンジョンは分岐しながらも絶妙につながっているので、ガンガン進んで敵を倒していってもOK。今回はゲームシステムとストーリーを紹介していくぞ。

STORY

2123年、人口の増加によって地上は爆発寸前の状態。人類は新天地を求めて3隻の探索船を送り出す。金星にはアステカ号が、火星にはミルミドン号が、そして土星にはアマゾン号が向かった。そのうちアマゾン号は土星の衛星タイタン付近で、謎の小惑星に遭遇。なんとその惑星は〝生きて〟いたのだ!! 捕獲され、飲み込まれてしまうアマゾン号。プレイヤーの最初の目的は、ジェイソバール中佐となり、アマゾン号の乗組員を救出することだ。

←謎の惑星は驚くべきことに生きていた。触手を伸ばしてアマゾン号を捕獲していた。この情報は月基地に転送されるが……。

アマゾン号のスモーキ船長。行方不明。

→月基地より飛び立つ強行偵察機リンクスフェイズⅣ。搭乗するのは歴戦の勇士ジェイソバール中佐だ。

ヘッドアップ・ディスプレイシステム

クリーチャーエネルギー
敵クリーチャーのヒットポイントを表示。近くにいる時も表示される。

武器・シールドエネルギー
武器とシールドは連続使用厳禁!! この数値が0になると使用不可だ。

プレイヤーエネルギー
中佐のヒットポイントを表示する。0になると当然、GAME OVERだ。

スマートボム
敵の弱点が出ている時にのみ有効。

コンパス
常に北を指す。目安程度には使える。

通常画面右下に表示されているのがこれ、いわゆるスコープだ。これを常にチェックしておくのが生き延びるコツだ。ショット＆シールドは有効に使おう。

弱点を狙って確実にしとめろ!!

攻撃が効かないと嘆いている君。君はショットを連打してないかい。ヒット＆アウェイが攻撃の要なんだ。中ボス以上のモンスターには必ず弱点がある。スマートボムを使えば弱点が点滅するぞ。最もその時隠れていれば無駄骨に終わるが。シールドも同様、敵パターンを見切って使うんだ。

ステージボス。モーフィングシーンの後に戦うことに。両目が弱点。2パターンぐらいの攻撃を繰り返すので、その間隙をぬって撃て。

群がる敵
わらわらと群がる敵はCDアクセスの後になるので、心の準備は万全。速攻で倒してしまおう。HPが減少しないように気をつけよう。

一対一の中ボス戦
硬めの中ボスは、持久戦覚悟。攻撃パターンを見切って上手にシールドを使おう。こいつの弱点はシッポだ。それを撃て!!

Lもしくは Rを押している間はダメージを受けない。左のように画面が一瞬青くなればOKだぞ！

シールドを活用せよ

迷路の選択が運命を左右する

右に行くか、左に行くかそれが問題。袋小路はめったにないけれど、難易度が変化する分岐の選択にはいつも悩まされる。よって分岐をメモしておくのとだいぶ楽になるぞ。ちなみに最初の選択は、右のルートがすぐにアイテムボックスがあり、武器＆シールドパワーをUPできる。ダンジョンのところどころに、突起状のアイテムボックスがあるので注意して進もう。中ボスの予感がしたら引き返すのも作戦のうち。

スーツを着て立っているのが中佐。通常三叉路なので、棒倒しで決めたくなる……。ここは思い切って、勘を頼りに進んでみてもいいかも？

写真左は、青いモンスターがクモみたいに天井から降ってくる小部屋。左右どちらかしか現れないが……。写真右は落下中の分岐、間違えるとモンスターに食べられてジ・エンド。

左がアイテムボックス。ミミックよろしく、中からモンスターが飛び出してくることもあるけど。HP回復があると助かる。

四柱推命 ピタグラフ

いつでも占える一生ものソフト

完成度 80%

メーカーから一言

占いといってもピタグラフは四柱推命による人間分析法なので自分自身を分析しつくした後は友人、恋人など周りの人を診断してみましょう。朝起きて今日の運勢、宝くじを買うときも！ 中国三千年の智恵、四柱推命が貴方の運命を知る手がかりとなるかも……!?

●データム・ポリスター●1月26日発売予定●5,800円●ETC（占いソフト）●1人プレイのみ●シャトルマウス対応

的中率はおスミつき！ 君の未来と内面がここに見えた!?

誰でも一度はやったことがある「占い」。星占いや手相占いなど種類は数多くあるよね。今度サターンで登場するのは「四柱推命」という占いの方法だ。あまり聞き慣れないと思うけど歴史は古く、的中率はかなりのもの。しかもピタグラフでは相性チェックなど4種類の中から選べる上に、占う人を種類別に分類して保存しておくこともできるのだ。占いは「個人占い」と「グループ占い」から選択。「グループ占い」では保存時に分類したグループの中の運勢や相性が解るぞ。

個人診断

1日の運勢を占ってトラブルを回避。充実した1日を送れるかも？

グループ診断

グループ診断で1000人分のデータが登録可能。自分でラベルを作成して分類できるのは便利。有名人データも楽に検索できる。

四柱推命とは？

四柱推命は自分の生まれた日、時間で占う。四柱とは年、月、日、時のことなのだ。つまり同じ運命の人は50万分の1という計算になる。それほど細かく占えるわけだね。複雑な計算式が必要なため知る人は少ないが歴史は古く、信頼性は抜群の占いなのだ。

彼女の一面をのぞいてみよう

ここでは占いの種類を紹介。左の彼女について「タイプ」「相性」「余命」「運勢」を占ってみたぞ。女の子なら相性診断が一番気になるところかな？

名前入力で選べる漢字はかなり豊富。英字も選べるところが国際的だね。

その日の運勢は常に気になるモノ。一日一回サターンで運勢を見よう。

あなたのタイプ　まずは基本の性格診断

性格診断は8つのジャンルに分かれている。自分の知りたいところだけを見ることもできるぞ。IPは「自由な夢追人」「硬派な闘士」といった特徴的な性格がカードで表示される。ラッキーカラーなどは身近な物で使ってみては？

タロットのような美しい絵のカードで特徴的な性格を教えてくれる。

上の8つのジャンルの説明は以下の通り。誕生石や誕生花も一般のものより深くまで表示されるぞ。セクシー度なんてのも。

性…自分のタイプ、IP（特徴的な性格）中心星（海、風など6種類）を診断。
運…人生を期間別に診断、運勢エネルギーなどの表示。
職…自分の適職を診断。
有…同タイプの有名人を表示。
色…ラッキーカラーの表示。
石…誕生石の表示。
花…誕生花の表示。
魅…自分のセクシー度を表示。

自分の将来の夢は適職だったかな。転職したくなる人も多いのでは？

相性チェック　誰もが気になるアノ人との相性

他人との相性はこれで占おう。星座や血液型、魅力など色々な面から診断される。相性の総合結果はいくつになったかな。相性悪くても「所詮占いさ」とは言えない的中率。

星座で見た相性で悪い結果でも、他では良い結果が？

色々な場合の結果を表示。そして総合結果はどうなった？

余命チェック　普段の生活で君の余命は変化する

食、身、心、生、守、運の6つのジャンルで5問ずつ質問される。回答と平均寿命データを比較して余命が診断される。質問の後表示されるカードで天使はプラス、悪魔はマイナスに寿命が変わるぞ。

普段の生活が君の寿命に大きく関わっているのだ。

運勢　やっぱり気になるその日の運命

自分の未来を知るならば運勢占い。日、月、年の中から選択。その時の状況、忠告などが表示される。1日の運勢を選んだ場合はバイオリズムも表示され、感情、知性、身体の3つが曲線と星で表示されるぞ。

年

日

天地無用！
魎御理温泉　湯けむりの旅

美女たちと温泉に行きましょう！

メーカーから

こんにちは！　奥井くん。ゲームの内容をちょっと紹介してもらちゃったりしたんだけど、どうですか？　聞いたところ、オープニングは横山智佐さんが歌っているんだって。この間の手紙は着きましたか？　返事をくれませんね。でも寂しくなんかないです。

●ユーメディア●'96年1月下旬発売予定●8,900円（2枚組）
●アドベンチャーシミュレーション●18歳以上推奨

オリジナルストーリーでサターンに登場！

おなじみ「天地無用！」が、新作ストーリーでサターンに登場だ。主に3つのコマンドを使うだけの親切システムや、ゲームだけのオリジナルキャラ、何度でも楽しめるマルチストーリー、さらには温泉旅行ネタと、美味しさてんこ盛り状態。ファンならずとも見逃せないゾ！

豊富なアニメシーンや、クオリティの高いビジュアル。

前半のストーリーをちょっとだけ紹介！

温泉へ行こう！

ある日、ヒマを持て余した魎呼と阿重霞が、温泉旅行を計画する。居候5人が集まって、行く先を相談するが、みんな好き勝手なことばかり言い始め、てんで収集がつかない。結局魎呼の鶴の一声で、アローマ星の温泉へ行くことが決まるのだが。

いつものとおり、その場のノリだけで物事を決定してしまう魎呼。トラブルメーカーなのは相変わらず。

じっちゃんのはからいで、天地は神社を離れて温泉へ出かけることに。しかし、他の惑星なんだな、これが。

出発したけど…

さっそく魎皇鬼に乗り込み、温泉に出かける一向。道中のドタバタのなか、どうも魎呼の様子が変。アローマ星に到着したけど、魎呼の返事は要領を得ないまま。問いただしてみると、実は詳しい温泉の場所を知らないとのこと。なんてこった！

宇宙船に姿を変えた魎皇鬼に乗って温泉へいざ出発！

魎呼に振り回されることになってしまうんだな、やっぱり。お〜い、ちょっとは反省しろ。

温泉はどこに？

結局、温泉を探して惑星上をフラフラとさまよい歩くことになってしまう。あてなどないモノだから、当然、温泉はさっぱり見つからない。そればかりか、飽きっぽいみんなは、勝手な行動ばかり。いったいいつになったら温泉に着くのやら……。

川へ

走り出した魎皇鬼を追っていくと、そこはなんと崖！　当然落ちるハメになる。

一面の人参畑を見つけてにひとりゴキゲンの魎皇鬼ちゃんなのでした。

森へ

鷲羽のイタズラで、イカダがスピードアップ。美星さん、号泣！

さらには巨大魚に追いかけられるというとんでもない展開になる！

オープニングアニメもバッチシ

いまひとつ天地に迫りきれない不幸の人、阿重霞さん。今回はポイントを上げられるか……。

今回もやっぱりお騒がせの魎呼。天地にモーションをかけまくるのは、ゲームの中でも変わらない。

いつも元気な砂沙美と魎皇鬼。その無邪気さは、天地のかなりの救いに。

アニメに引き続き、ゲームでもやはりツイてない天地。キメどころは果たしてあるのだろうか？

「天地無用！」に欠かかかせない（？）、ちょっとエッチなシーンも、バッチリ抑えてある。

天地を取り巻く美女6人と一匹。今回の冒険はどんなことになるのやら。

必殺パチンコ コレクション

これからはアレパチの時代だぜ！

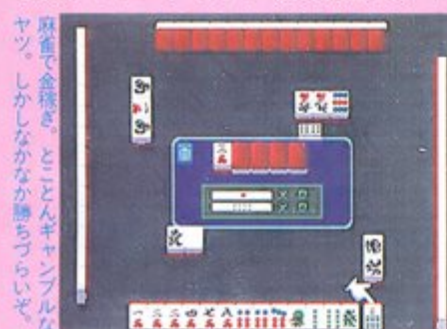
完成度 95%

「大一商会」「藤商事」の人気機種６台を収録したソフト。特に画面のズームアップ機能で、ダンスダンス２のレミちゃんのダンスがじっくり見ることができます。また、プレイ中のBGMもあるので、パチンコ店にいる雰囲気もバッチリ再現してますよ!!

●サンソフト●１月19日発売●6,800円●ETC(パチンコシミュレーション)
●１人プレイのみ●全年齢推奨

通好みの実機6台が勢揃い パチンコ道をしかと極めよう

藤商事のアレパチと大一のデジパチが大集結！　しかも今回これまであまり取り上げられなかったアレパチを４機種も収録。アレパチファンも大満足のデキなのだ。ゲームの流れは、まず麻雀で軍資金を稼ぎパチンコ店へ出向く。あとは情報をGETしつつパチプロ街道をまっしぐらに進むのみだ。果たしてラストは……。

3人の娘が踊りまくりのダンスダンス２。リーチだとスポットライトが照らされる。

麻雀で金稼ぎ。とことんギャンブルなヤツ。しかしなかなか勝ちづらいぞ。

金が入ったら店選び。最初は２店のみだが、そのうち６店舗に増えていく。

出玉はカウンターで交換。交換率は店ごとに違う。チョコレートはない？

昔懐低確率で話題だったCRビッグソロッター2。気分は運試し状態。

通常モード以外にこんな２つのモードも用意されているぞ

ゲームのメインは上の通常モードだが、他に台を研究する攻略モード、ニフティサーブ上で腕を試せるNIFTYモードの２つがある。どちらも実戦に出向く前にプレイしておきたい。

・攻略モード

機種を選択し研究、攻略するモード。釘調整を甘くしてゲージのお勉強をしたり、大当たり確率をかえて出玉率の違いを研究できる。ここで極めれば実戦時にも有効なデータが取れるはず。

釘調整や大当たり確率を決める。最初は甘めでプレイしてみよう。

プレイ時の出玉グラフ。設定や釘でかなりの違いが見られる（ハズ）。

・NIFTYモード

ニフティサーブのパチンコフォーラム上でイベントに参加。合計12時間プレイして出玉数を競うモードだ。

通信パチ時代を予感させるイベント。

登場する 6台の特徴は？

パチンコするなら少しは台を知っとかなきゃ。というわけで、登場機種のデータを紹介しておこう。ちなみにアレパチは16発（１ゲーム）ごとに発射が止まるので念のため。

アレジン

大当たり確率は400分の１だが爆発的連チャンもあるアレパチ。10連チャン以上も。デジタル１・３・５・７のゾロ目時に役物のＶゾーンに玉が入ると大当たり。

アレンジマン

大当たり確率は439分の1と辛いが数あるアレパチの中でもトップクラスの爆発力。３・７のゾロ目時に左下アタッカーに玉が入ると大当たり。連チャンしまくり。

ダンスダンス２

大当たり確率241分の１。13通りの大当たり。大当たり時にレミちゃんのコスチュームが青・緑・黄だと確率変動に突入。液晶上のサブデジタルが高確率に。ピンクのコスチュームを引くまで確変続行だ。

エキサイト

大当たり確率は105分の１と甘めだがその分出玉も2000発とアレパチにしては少なめ。３・７のゾロ目時に左下チャッカーに玉が入ると大当たり。連チャンあり。

サンライズ

大当たり確率120分の１。連チャンアリ。３・７ゾロ目時にクルーン奥の役物に玉が入ると大当たり。実機のクセの強いクルーンはゲームでは改善された模様。

CRビッグソロッター２

大当たり確率は設定１で400分の１、設定２なら425分の1、設定３なら450分の１。ここまでくると当たる気がしないんだな。また大当たり終了後３分の１の確率で確率変動に突入。ホールじゃ打つな？

RETURN TO ZORK™
リターン・トゥ・ゾーク

完成度 90%

メーカーから一言

「リターン・トゥ・ゾーク」もようやく完成目前。ゲームクリアまで100時間とも150時間とも言われる超ディープなこの世界からバグを取るために、現在急ピッチで作業中。難易度は高めですが、今までにはない新しさには自信がありますのでぜひ！　（宣伝・桑島）

●バンダイビジュアル●2月2日発売●5,800円●アドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

懐かしさと新しさが同居する「ZORK」最新作

'80年に海外で発表されて以来、これで10作目となる「ZORK」シリーズ最新作が登場だ。ちなみに第1作は、グラフィックなどなく、文字表示のみで状況などを知るテキストアドベンチャーだった。しかし、32ビットゲーム機が常識という時代に送り出された最新作は、緻密なグラフィックと音声をふんだんに盛り込んだ作りとなった。難解な謎解きや、展開が一定でないシナリオもやりがいがあるぞ。

アイテムの使用時はよく考えて

この作品では通常のアドベンチャーゲームと同じく、画面内に表示されている物体をでクリックすることで、それに何らかのアクションを起こすことができる。しかし、その物体（アイテム）を「どうする」かを選択するのが「リターン〜」の難しいところ。対象物にもよりけりだが、選択肢が2〜3、多い時は9個近くも表示されるのだ。ここでマズいものを選択するとハマってしまうこともある。

最初の場面を例にとってみよう。道端の石を取って……。

進行を妨げるハゲタカに「投げる」の選択肢を選ぶと成功。他の選択肢を選ぶとダメなのだ。

投げつける！

選択肢が多い時も

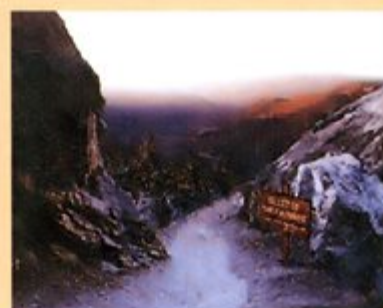
場合によってはこんなに選択肢が！　とはいえ、常識的なものを選択すれば問題ないはず。

注意　ゲームの世界とはいえ、法律は守れ

昔のアドベンチャーゲームだと、取れるアイテムはすべて取り、できることはすべて試すというのが鉄則だった。ところがこの世界では、現実と同じく法に触れるような行為をすると、どこからともなく警官が現れ、4大アイテム以外の持ち物を没収されてしまう。しかも、ゲームのクリアに不可欠なものだろうと容赦なしだ。くれぐれも注意。

たとえば、ナイフで町長を「刺す」と死んでしまい、その後警官に説教を聞かされる。もはやロードするしかない。

それは小さな郵便受けから始まった

ある家の前に立つ郵便受け。その中を覗くと、オーブが入っており、魔術師トレンバイルからの謎のメッセージを映すと同時に、君の体は見たこともない山道に送られていた。……という導入で始まる「リターン・トゥ・ゾーク」。この先に何が起こるのか、そして何をしなければならないのかは、自分の目で確かめるしかないのだ。

会話も、ただ聞いてちゃダメ！

行く先々で出会った人と会話をする時は、画面の端に表示されているアイコンに注意。これは、相手の話をこちらがどういう態度で聞くかを選択するものなのだ。この選択しだいでは、もっと重要な話が聞けることもあるし、逆に相手の気分を害するなんてこともある。とにかくいろいろ試してみよう。

4大重要アイテムを駆使せよ

クリアに不可欠な4つのアイテム。警官もこれだけは没収しない。

地図

1度行ったことのある場所が記載される。ある程度進むと2枚目の地図も出る。

オーブ

魔術師トレンバイルからのメッセージを映し出す。他に使い道があるかは謎。

カメラ&写真

各所で写真を撮り、それを後で見られる。初めからある2枚のネガは……。

テープレコーダー

人々との会話を自動的に録音し、後で再生する。重要なメッセージを確認できる。

松方弘樹のワールドフィッシング

釣りとは、魚との格闘技だ!

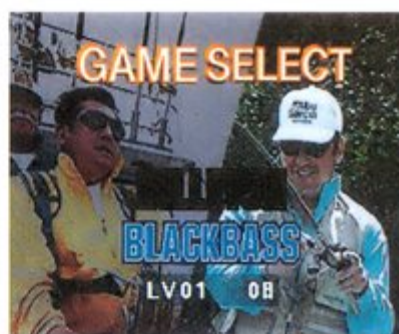
完成度 95%

トローリングとブラックバス両方のモードがついている上に実写取り込みのリアルさをプラス。フィッシングソフトとして「ホンモノ」であるだけでなく、お楽しみ要素をたくさん加えてあるぞ。この冬は、釣り王、松方親分の指南を受けてサターンで大物を釣ろう。

●メディアクエスト●1月26日発売●5,800円
●SLG(フィッシングシミュレーション)●1人プレイのみ●全年齢推奨

今回はバスフィッシングモードを紹介するぞ!

この「松方弘樹のワールドフィッシング」は、あの松方弘樹が実写ムービーで登場し、プレイヤーと一緒に釣りの世界を満喫できたり、トローリングとバスフィッシングの2つのモードがあるのが特徴だ。他にも釣りの知識がない初心者にわかりやすく釣り用語を教えてくれるレクチャーモードや、松方弘樹のアドバイスを受けながら釣りの練習ができるビギナーモードなどもあるので、誰でも簡単にプレイすることもできるぞ。ある程度ゲームに慣れてきたら、トーナメントモードで強豪たちと腕を競い合おう!

ここでトローリングかバスフィッシングを選択する。下に表示されているのはプレイヤーの現在のレベルだ。

この画面でわからない項目を調べることができる。初心者には嬉しいよね。

ルアー選びがポイント

いざ、バスフィッシングをプレイしてもなかなか魚を釣ることができない人は、ルアーを変えてみることをオススメする。時間や水温、釣るポイントによって、魚の居る場所や反応が違ってくるからだ。レクチャーモードでしっかりと勉強せよ!

ここで、状況に合うルアーを選ばないと魚を釣るのは困難に。

画面に表示される情報を把握せよ!!

様々な項目を決定して、見事魚をヒットするとこのような画面になる。もちろんこれ以外の場面もあるが、このゲームで一番神経を使う場面なので特に詳しく解説していくぞ。この画面内には以下の説明のようにいろんな情報が表示されているが、中でも重要なのが9番のアングラーと魚のパワーバランスゲージ。このゲージを把握してないと、すぐに糸が切れてしまうぞ。

1. 現在時刻。魚は時間によって浅瀬にいたり深みにいたりと潜伏場所が変化する。
2. タックル名。これは、現在使用中のタックルの種類を表している。
3. ルアーの種類。現在、使用しているルアーがグラフィックで表示される。
4. ライン。現在伸ばしている糸の長さを表す。魚がヒットしたらマメにチェックしよう。
5. ここでは、現在の状況に合った実写ムービーが流れて臨場感を高めてくれる。
6. レーダー。ヒット時は、魚の位置のみ表示され、魚との距離の応じてサイズが変わる。
7. ロッド。竿を立ててるか寝かせてるかが表示される。立てて魚をこちらへ向かわせろ。
8. ドラグ。FULLにすれば魚のRUNを止められるが、糸が切れやすくなってしまう。
9. このゲージが重要ポイント。左がアングラー(釣り人)で右が魚のスタミナを表していて、強引なパワーを使うことで減少してしまう。また、真ん中にある2つの四角いブロックが魚とのパワーバランスを表しており、左にいくほどアングラーのパワーが勝り、右にいくほど魚のパワーがまさる。このブロックが離れすぎると糸が切れるぞ。

さっそく現場を実況するぞ!

ここでは、実際に魚を釣る過程を紹介してみよう。練習すれば大物を釣ることも可能になってくる。

まずはタックルとルアーを選択。わからないことはレクチャーモードで。

ここでは、魚が一番生息していそうなポイントを選択する。

下のパワーゲージで投げるパワーを決めたら竿の高さを決めて投げよう。

ルアーが水中へ着水したところ。ここからうまく、ルアーを操作するのだ。

見事、魚をヒット! ルアーを生きてるように見せるのがポイントだ。

ここからが正念場。重量級の魚だったら釣り上げるのに数十分かかるかも。

釣果報告画面。釣った魚の種類と重量が表示される。次はもっと大物を…。

麻雀狂時代 コギャル放課後編

女の子を脱がせるのはキミのテクニックしだい

完成度 100%

ゆうちゃんと淳子ちゃんのムフフ！な撮影に私、Page も立ち会わせていただきました。ゲームではかわいいコギャルにタッチできないことを除き、撮影の熱気をそのまま再現！絶対に満足してもらえるはずです。麻雀の腕をピッカピカに磨いて挑戦してちょうだいね。

●マイクロネット●'96年1月12日発売●8,800円
●テーブルゲーム（脱衣麻雀）●18歳以上推奨

制服姿の女の子4人と麻雀で勝負！

H系のメディアでおなじみの4人のギャルが、実写でバンバン脱いでくれる麻雀ゲームだ。

システムは同社の「麻雀海岸物語」をパワーアップしたもの。イカサマなしの、本格派4人打ち麻雀。細かい設定が可能で、初心者からプロ並の打ち手まで、楽しめるようになっている。肝心の脱衣パートだが、女の子が見せてくれるのは下着姿まで（トホホ……）。アニメ絵が苦手なキミは、このソフトで熱く勝負すべし！

ポリゴン娘だ！

登場する女の子をモデルにしたポリゴンの女の子と勝負！これはこれで味があるかも。

格段に強化されたシステムの数々

自分の強さにあった難易度で勝負できるのがウレシイ。

後付け、食いタンなど、自分の好みのルールに変更可能なのだ。

ゲーム中の視点の移動や、メッセージの速度など、細かな設定もできる。

脱衣！

女の子たちが1枚1枚服を脱いでいくシーンは、やっぱり生ツバもの。やっぱり4人全員を脱がせたいな。

脱衣！ 脱衣イイ！ ダイナマイツ！

続きはサターンでね

私たち4人がお相手しま～す

麻宮淳子
B：88
W：59
H：88

ギルガメでお馴染みの淳子ちゃん。趣味のプロレス観戦にご一緒したいもんです。

可愛ゆう
B：85
W：56
H：83

ホットドックプレスでコラム連載を持っているゆうちゃん。セーラー服がタマラン！

羽柴ルミ
B：83
W：58
H：86

ショートカットが印象的なルミちゃん。趣味もマリンスポーツと、活発な感じの女の子。

木野さやか
B：85
W：58
H：85

さやかちゃんはブレザー姿でのご登場。ネクタイを取る仕草がすごくカワイイッ！

私たちのアレをあげちゃう…

前号でも紹介したが、このゲームの脱衣シーンの撮影に取材を敢行したサタマガ編集部は、思わぬ収穫ができた。それはサイン入りパンツと色紙だ！　パンツは両方ともビキニタイプで男女兼用。キミの股間を、これでグレードアップしよう!!　もちろん色紙も宝物になる1品だ。

あて先は〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2Ｆ　セガサターンマガジン編集部「麻雀狂時代」係。ほしい賞品を書いて送ってくれ。ちなみに淳子ちゃん、ゆうちゃんのものかは選べないのであしからず。締め切りは1月26日消印有効なので、年賀状で送るのもよし！

パンツ！

色紙

麻宮淳子ちゃんと河愛ゆうちゃんのサイン入りパンツを、それぞれ1名ずつに。色紙は各5名ずつにプレゼントしちゃうぞ。ファンは絶対にこのチャンスを逃すな!!

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

ソフトを購入して、行き詰まっているプレイヤーの方々に、耳寄りな情報をお伝えします!

P154 ……………… クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜
P155 ……………… 機動戦士ガンダム
P161 ……………… ダライアス外伝
P166 ……………… バーチャコップ
P168 ……………… 闘神伝S

クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの福袋～

●セガ●発売中●6,800円●アクション●全年齢推奨

今度はジンジャーが大活躍！ どんなステージも俺にまかせろ!!

ミニゲ　　　より一言

セガの技術力を無駄遣いしたチープなミニゲームは、開発者の心のゆとりか魂の叫びか？ 歩く！ 泳ぐ！ 跳ねる！ 弾になる！ パロパロに乗る！ 多彩なアクションがキミを待っているぞ！ かつて金魚のフンや蚊にやられる主人公が存在しただろうか？ 弱いぞペパルーチョ！

福袋の名前のとおり「おまけ」がたくさんのペパルーチョ第3弾。もちろん裏技もハンパじゃない。上下巻でステージセレクトができるぞ。「好きなステージを何度もプレイしたい」という人にうれしい裏技だね。今回の下巻はジンジャーでプレイできるので1度プレイした人も、もう1度チャレンジだ。攻略方法が全然違うらしいぞ。裏技のコマンドは複雑だ。しっかり覚えて入力しようね。

ステージセレクト

下巻タイトル表示中に
→↑←↑→↑↓↑←↑←↑

上巻タイトル表示中に
←↑→↓↓→→↑R

下巻でジンジャーをプレイ！

この画面で
↑↑↓↓←→←→
LRLRを入力

下巻のボックスを前に出してコマンド入力だ。

剣の腕はペパルーチョより上？ 性能の違いは？

もちろんボス・オンパレードもセレクトしよう！

ここでもステージセレクトは可能だ。これでボスの倒し方を極めておくべし。

ボス・オンパレードのタイトル中
X×5 Y×7 Z×5

隠されたミニゲームにアツく燃えろ!!

「福袋」最大のおまけはコレ。ペパルーチョと背景のミスマッチがなんだかヘン。単純なだけにハマるぞ。

ボスオンパレードのタイトル表示中に
↑×2 →×2 ↓×2 ←×2 XYZ

ことことパロパロ

パロパロを操り池を3周する。上のゲージを見て上手くカーブを曲がろう。

トコトコ走る音がなんともかわいいぞ。

スピードを調節しながらカーブをクリア。さて君のタイムは？ ハイスコアを更新しろ！

どかどかタイホウ

トンガラ大砲で攻撃。敵を100匹倒したらボスが登場する。敵のインクに気をつけろ。

敵は様々なパターンで飛んでくるぞ。

ボスは大きさの違うインクとザコ敵で攻撃してくる。攻撃にばかり集中していると……。

はらはらジャンプ

足場の狭い所を跳びながらゴールを目指す。飛んでくる蚊に注意。

すいすいキンギョ

金魚を避けながら水面のゴールへ。貝や金魚のフンも当たったらダメ。

ぽんぽんタイホウ

並んでる敵をすべて倒すとボス登場。巨大インクを避けて攻撃だ。

ふわふわジャンプ

はらはらジャンプより簡単。足場より蚊に注意しよう。

ぐさぐさフォーク

落ちてくるフォークを避けながらゴールへダッシュだ。

機動戦士ガンダム

●バンダイ●発売中●6,800円●シューティングアクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

君自身の力で あの感動をもう一度味わうために

テレビで、そして映画で、ガンダムの感動を体験できたラッキーなぼく達。その感動を、もう一度味わうことができるとしたら？　このサターン版「ガンダム」には、その感動が詰まっている。

ただし問題が1つある。難しいんだな、これが。あのラストシーンを見るためには、それなりの努力が必要になる。そのかわり、アムロとして自分でガンダムを操作するわけだから、難しさを制したときの達成感は、並々ならぬモノがあるはずだ。そこで今回は、特に難しいと思われるボス戦を中心に、完全攻略する。感動のラストシーンは近い。

あのラストシーンを、キミ自身がアムロとなって体感できる。

GUNDAM OPERATION MANUAL PART 2

BOSS戦までの道のりはこうして戦っていこう

ボス戦までの戦闘は、しっかり基本を押さえておくことで、かなり楽に戦える。その基本を3つのポイントに分けて紹介する。どのポイントも重要なので、常に頭に入れておくこと。ボスまでは極力エネルギーを温存しよう。

POINT 1 シールドをあまり多用しないこと

ガンダムのシールドは、敵の攻撃を受けると少しずつシールドゲージが減少してしまい、このゲージがなくなると直接ダメージを受けてしまう。そこでこのゲージを効率よく回復させることが大切になる。シールドゲージは時間で回復するのだが、じつはシールド使用中は回復しない。このことを知らないと、いつまでたってもゲージが回復しないので気をつけよう。

シールドを出していると、いつまでたってもシールドゲージは回復してくれず、どんどん不利になる。

しゃがんだだけで敵の攻撃を避けられる場合は、ゲージ回復のためにもシールドは使わない。

POINT 2 支援機と補給物質を効果的に使用せよ

どのステージにも、敵が多く出現してダメージを受けてしまうところが数カ所ある。そこをクリアするためには支援機を出そう。ただ、問題はどの支援機を使うかだ。支援機を出撃させるとホワイトベースの防御値が低下する。その種類によって低下する数値が変わることも顧慮して、支援機を選択したい。結論を言えば、地上ではガンキャノン、支援攻撃（援護射撃）が、宇宙ではコアファイターやコアブースターが、パフォーマンスを発揮しやすい。

また、苦手なボスと戦う場合、ステージの一番最後に補給物資としてエネルギーを置くことが効果的。こうすることで、万全の態勢でボスに戦いを挑めることになる。

好きな場所に好きな支援機の派遣を要請できる。どこで支援してもらうかは、ステージごとに決めることになる。

POINT 3 ロックオンが解除されないサーベル

ロックオン攻撃は、敵に狙いを定めるまでに時間がかかる。この時間が少なければ少ないほど、戦いが有利になることは間違いない。

しかし実際に戦ってみると、ロックオン中にほかの攻撃をしてしまいロックオンが解除されてしまうことも少なくない。これはビームライフルで攻撃するからであって、じつはサーベルを使えばロックオンが解除されることはない。

ロックオン完了。しかしロックオンされていない敵が襲ってきた。ここでライフルを使ってしまうと、

せっかくロックオンしたものが無駄になってしまう。攻撃にはビームサーベルを積極的に使おう。

君が生き残るためのワンポイントアドバイス 全ステージBOSS攻略

ステージボスへの道のりはどの面もある程度共通したセオリーがあり、それに沿って戦い進めばなんとかなることも多い。だが、ボス戦はそうはいかない。どの敵も個性的だからだ。そこで、ここではボスを中心に各ステージの難所を徹底的に攻略する。このゲームにはセーブ機能や、無限にできるコンティニューも用意されているので、根気よく戦い続ければ、いずれは突破できるはずだ。

また、難易度「ハード」にはちょっとした秘密が隠されているらしいので、腕に自信がある人は挑戦してみよう。

カットインと呼ばれる、画面上にパイロットの顔が割って入ってくるこのシーンが、1対1の戦いの緊張感をより盛り上げてくれる。これらのライバルをいかにして倒すかは、各面の攻略を見てくれ。

STAGE 1 ガンダム大地に立つ!! VS シャア専用ザク

アムロのライバル、シャアとの最初の戦い。シャア専用ザクの攻撃は、大きく分けて2つある。1つはマシンガンでの上下に移動しながらの攻撃、もう1つは高速での体当たりだ。体当たりに関しては、ガンダムを常に画面中央付近に位置させるようにすればいい。左右から出現するザクを楽にかわせるはず。問題のマシンガンに関しては、シールドを出しっぱなしにしておくことで最初の攻撃をかわし、ザクの斜め上や斜め下から近づいてサーベルで攻撃だ。

左右から体当たりしてくるザクは、中央で待っていれば楽に上下に避けることができる。

マシンガンは左右水平方向にしか飛ばない。そこでザクの斜め下方向からなら安全にザクに近づける。

画面の奥や手前から攻撃してくるザク。この攻撃は、動き回っていれば当たらないので安心だ。

STAGE 2 大気圏突入 VS シャア専用ザク

大気圏突入前にシャアと戦うこの場面も、ステージ1と同じ戦い方をすれば問題なく勝てる。より確実にザクにダメージを与えるために、画面の手前や奥を移動するザクにも攻撃を与えたい。そのためには、常にロックオンゲージを満タンにしておき、いつでも攻撃を与えられるようにしておくことが必要。よってライフルではなくサーベルで戦うこと。

どうしても体当たりがよけられない時は、シールドで対応すればダメージを受けずにすむ。しかしできることなら、余裕を持って上下に避けられる体勢を保っておきたい。

マシンガンを乱射しながら上下にゆっくり移動するザク。上下移動は一定速度なので、ザクの移動コースを先読みしてサーベルで攻撃しよう。

画面手前にいるザクには、ロックオン攻撃で対応。このへんはステージ1と同じ戦い方で問題ない。

STAGE 3
VS シャア専用ザク

今までと違って、今度は地上でのボス戦だ。宇宙での戦いとの違いは、ボスがいない方向を向いてしまうことがあること。宇宙では自動的にボスの方向を向いていてくれたガンダムだが、地上ではそうはいかない。自分で向きを変えなければならないのだ。それからジャンプの操作にも慣れておかなければならない。ずっとジャンプボタンを押したままでは、低いジャンプしかできない。一度ジャンプした後、もう一度ジャンプボタンを押せば、ずっと高くジャンプできる。また、その後も、小刻みにボタンを押せば、空中で戦うことだって可能だ。

ジャンプ中に十字キーの下を押しながらサーベルを使うと、このように真下に剣を突き刺すように攻撃することができる。

素早いシャアザクは、ガンダムの射撃をジャンプしてかわすことがある。そんな場合はザクの着地点で待ち伏せしてサーベル攻撃だ。

STAGE 4
VS グフ(ランバ・ラル搭乗)

グフの武器はヒートロッドとマシンガンだが、ある程度ダメージを与えると剣による接近戦を挑んでくる。遠距離からビームライフルで攻撃しても、ほとんどはシールドで防がれてしまう。そこで少し工夫が必要だ。例えば、ジャンプして、空中から斜め下方向にビームライフルを撃てば、防御されることはない。後半の接近戦でのグフは、高速でガンダムに接近して剣で切りかかる、という攻撃が増えてくる。この場合はまずシールドで攻撃をかわしてから、すぐにビームサーベルで切りつければダメージを受けずに攻撃できる。

ライフルでの射撃は、シールドでかわされてしまう。ジャンプして斜め下に射撃すれば防御されない。

ザクに比べると、スピードも装甲も段違うグフ。さらにパイロットのランバ・ラルは、百戦錬磨のベテランだ。手ごわい。

高速で近づいてくるグフには、まずシールドで剣のひと振りを防御、その後にサーベルで攻撃だ。

STAGE 5
VS トリプル・ドム

逃げるドムをジャンプで追いかけつつ、ゲージをためてのロックオン攻撃も有効だ。

ロックオンゲージをためた状態で、しっかりシールドすること。

ガイア、オルテガ、マッシュの3人によるジェットストリームアタックは、そのスピードが命。よく動きを見て戦えば勝てる。ドムの動きは、基本的なパターンがある。まずガンダムの真横から攻撃を仕掛け、画面の奥か手前から逃げる。一撃離脱ってヤツだ。そこでまずシールドをかまえるなり、ジャンプで空中に浮くなりして攻撃を受けないようにして、ドムの出現を待つ。このときにロックオンゲージを満タンにしておくこと。そしてドムの一撃を避けて、逃げようとしているドムにロックオン攻撃を仕掛ける。この繰り返しで勝てるはず。

GUNDAM OPERATION MANUAL

STAGE 6 海面下の戦い

STAGE 6 VS グラブロ

非常に破壊力があるモビルアーマー・グラブロ。この敵の最大の武器は、水平、垂直の両方向に発射できるミサイルだ。当たるとダメージも大きいので、これをいかにかわすかが問題になる。まずシールドを使い、水平方向のミサイルをよける。同時に上から降ってくるミサイルは、左右に動いてよけるしかない。このときにジャンプボタンを押すと、一瞬だが高速移動できることを覚えておくと避けやすい。

シールドをとにかく使え！

ずっと水中で戦わなければならない。敵は水中用なので動きが素早い。注意。

安心して攻撃できる唯一のシーンは、グラブロが画面奥を移動するシーンだけ。

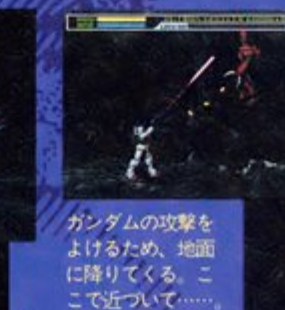
シールドで防御し、ミサイルの軌跡のやや上から近づいてサーベル攻撃せよ。

STAGE 7 ジャブローの決戦

STAGE 7 VS シャア専用ズゴック

再びシャアとの戦いだ。ここでの相手ズゴックは、高速で近づいてツメで突いたり、天井にぶら下がって攻撃したりと、トリッキーな動きをする。特に多い天井ぶらさがりパターンでの攻撃方法を紹介しよう。天井から攻撃されているときに、むやみにジャンプしたりすると狙い撃ちされることがあるので、まずは地上から斜め上にビームライフルで攻撃する。するとズゴックは、一度地面に降りようとするので、そこですかさず近づいてサーベルで斬りかかる。安全で大きなダメージを与えられる攻撃方法だ。

ザコ達も手ごわい

天井にぶら下がって攻撃する、器用なズゴック。斜め上に撃て。

ガンダムの攻撃をよけるため、地面に降りてくる。ここで近づいて……。

ほかのモビルスーツに比べ、装甲が厚いゴッグ。確実に防御してから戦うようにしないと、大ダメージを受ける。

着地してきたばかりのズゴックをサーベルで斬る。この方法ならダメージを受けずに戦える。

STAGE 8 コンスコン強襲

STAGE 8 VS リック・ドム部隊

このステージのボスシーンは、特別な強さを誇るモビルスーツが登場するのではなく、普通の強さのリックドムがたくさん登場するので、すべてのリックドムを倒せばいい。まずリックドムは、画面奥に潜む戦艦から出撃してくるので、その出撃をロックオン攻撃で一撃。リックドムはザコと違ってサーベル一撃では倒すことができないので、こうしておけば多少は後の戦いが楽になる。後は常にガンダムを移動させつつ、近くのドムからサーベルで攻撃していこう。敵の攻撃が集中してしまうので、1カ所に留まるな。

画面奥にいる戦艦からも攻撃がある。見てから避けるのではなく、常に動いて狙わせないようにしたほうが賢い。

動き回りつつ、ロックオンゲージをためることも忘れずに。ダメージを受けるとゲージは下がるので、マークが出たらすぐに攻撃しよう。

STAGE 9 VS ビグ・ザム

巨大で頑強なモビルアーマー・ビグ・ザム。オリジナルの設定どおり、ビーム攪乱膜を張っているこの敵には、ビームライフルは通用しない。そこでサーベルを使うことになるのだが、ちょっと待った。じつは一定時間が過ぎるとスレッガーの捨て身の攻撃で、ライフル攻撃が有効になるのだ。だからそれまでは、防戦一方でかまわない。シールドとジャンプボタンによるダッシュを使えば、それにポジションの工夫で、100%攻撃を避けられるはずだ。

スレッガーが来るまでは、無理して攻撃するのではなく、ダメージを受けないことを心掛けること。

一面に広がるビームは、画面中央付近で小さく上下に動けば、簡単に避けられる。ロックオンも忘れずに。

STAGE 10 VS ギャン&シャア専用ゲルググ

ゲルググがライフルを連射したらチャンス。しゃがんで攻撃だ。シールドは使わず、シールドゲージを上げておくこと。

ガンダムがジャンプすると、それを追うように昇竜拳風の攻撃を仕掛けるギャン。すかさず斜め下方向にライフルを撃て。

ギャンのスペックはかなりのものだが、パイロットの腕がそれなりなので、コイツは比較的楽に倒せる。だが、後に控えるシャア専用ゲルググがゲーム中最強と言っていいほど強いので、ギャンとの戦闘は極力ダメージを抑えることが必要だ。基本的には距離を保ち、ライフルを連発させればいい。戦略マップ画面で、ビームライフルSを装備しておけば、ライフルの燃料が2倍になって弾切れになりにくい。ゲルググ戦では、距離を保ってのライフル攻撃が有効。ただし移動スピードがかなり速いので、ジャンプしながらの斜め攻撃などを織り交ぜて戦うこと。

STAGE 11 VS エルメス&シャア専用ゲルググ

怖いのはエルメスのビット攻撃。遠隔操作されるビットには、まずロックオン攻撃で倒し、残ったものをサーベルで倒す。エルメス本体は、ビーム砲を撃つために動きが止まることがあるので、そのすきに近づいてサーベルで攻撃。その後に登場するゲルググは、真横に並ばないように近づきサーベル攻撃だ。

一定のタイミングで射撃してくるので、その合間をぬって斜め方向からエルメスに近づき、サーベルで攻撃しよう。この前までにビットを片づけておきたい。

ビットと共に攻撃してくるゲルググ。素早い動きは驚異ではあるが、今までの戦いで覚えてきたポイントさえ守れば倒せるはず。

ビットは何度倒しても再び襲いかかってくる。ロックオン攻撃ですぐに倒してしまわないと苦労することに。

STAGE 12 決戦ア・バオア・クー

主力艦隊を失った連邦軍。ホワイトベースは残存艦艇をまとめて、突入する。

ジオン、連邦ともに総力を尽くした最後の戦いが始まった。ここではとにかくモビルスーツの数が多いので、支援機をどこに出すかがポイントになる。ちょうど中間付近に空母ドロスが登場するが、その少し手前で支援機を使いたい。とにかくロックオンボタンを押しっぱなしにしてサーベル攻撃だ。

連邦軍の量産型モビルスーツ部隊も、ただの飾り（背景）じゃなく、しっかり敵を倒してくれる。ありがたい。

ガンダムが近づくと、ゲルググは素早い動きで画面奥や手前に移動する。ロックオン攻撃の用意をしておけば有利

画面の奥にいる戦艦も、立派な敵。もちろんガンダムへの攻撃もあるし、ロックオン攻撃で倒すこともできる。

大型空母ドロス登場

空母から次々発信してくるモビルスーツ。3つロックオンできたらすぐ攻撃しよう。

これを繰り返せば、ほとんど接近戦をすることなく、敵を全滅できる。

VS ジオング

アムロとシャア最後の戦いへ

ジオングの武器は、エルメスのビットのように遠隔操作された腕、そして素早いスピードだ。まずはこの腕を倒そう。腕から発射されるビームをシールドで避けつつ近づき、最後はやっぱりサーベルとロックオン攻撃。そして、この結末は……。

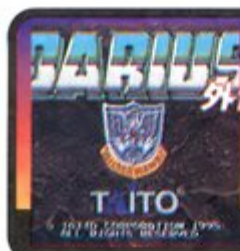
腕から発射されるビームは強烈。この腕はジオング本体から分離されてからも、やはり強敵だ。

画面の奥に逃げたジオングは、唯一ゆっくり狙って攻撃できる。まず腕を壊すことを考えよう。

Last Shooting ガンダムに寄せる想い

〝キャラクターゲーム〟というと、悪い先入観を持っている人っているよね？　それは、今までのキャラクターゲームの質が結構悪かったからだ。そのキャラクター人気にあやかって、手を抜いて作っていることが、遊び手にすぐ気づかれてしまうものが多かった。

ところが、この「ガンダム」は、作り手のガンダムに対する思い入れが、じつによく伝わってくる。惜しみない努力の跡も見える。新たに描き直されたグラフィック、オリジナルと同じ声優を使ったムービーなど、今までのキャラクターゲームには見られなかった制作者の入れ込みようが、ファンの共感を呼ぶことは間違いないだろう。

「ガンダムらしさを出すために、原作アニメでも使われていたカットインを思いついたんですよ」というのは、開発の高橋さん。やはりキャラクターゲームは、原作を愛している人が作らなければ意味がないことを痛感した。

ダライアス外伝

●タイトー●発売中●5,800円●横スクロールシューティング●2人同時プレイあり●全年齢推奨

基本システム＋最終ボス攻略の2部構成だ!!

あの「ダライアス外伝」がついにサターンに！ 移植度バッチリ！ なんて調子で今まで紹介してきたけど、具体的なゲーム内容にはそれほど触れてこなかった。反省。というわけで発売直後の今号は、各システムについてくわしく触れてみよう。これさえ読めば、「画面がハデハデだから、よくわかんないけど難しそう……」なんて偏見もなくなるハズ。しかも強敵ぞろいの最終ボス攻略もしているから、これから買おうと思っている初心者ユーザーには、まさに至れり尽くせりの内容だね(ちょっと持ち上げすぎ？)。

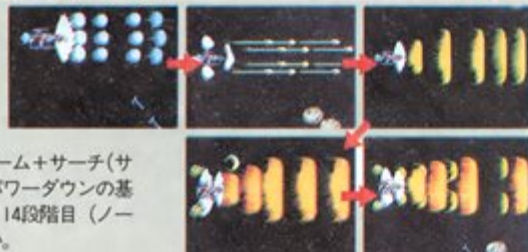
基本攻撃方法

操作系は8方向レバー＋2ボタン。従来の「ダライアス」シリーズでは、ショット（対空弾）とボム（対地弾）の発射にボタンがわりふられていたけど、「外伝」ではこれらが〝攻撃ボタン〞としてひとつにまとめられ、しかも押し続けることでオート連射ができるようになった(連射スピードは期待できないが)。もうひとつのボタンは、画面上のすべての敵を闇に吸い込んでしまう（＊中型以上の大きさの敵はダメージを与えるのみ）〝ブラックホールボンバー〞の発射ボタン。ボンバーの数には限りがあるので（左下にストック数を表示)、いざという時にだけ使おう。

ボンバーのストック数は、残機数とともに、最終面クリア時にボーナス対象になる。高得点狙いの人は温存せよ。

パワーアップアイテムとその効果

レッド Shot Power UP

赤いザコ敵を倒すか、特定の場所を攻撃すると出現。取るごとに1段階ずつ攻撃力が上がり、最高15段階までパワーアップする。それらは武器のタイプによってノーマル弾、レーザー（敵貫通)、小ウェーブ（敵・地形貫通)、ウェーブ、アーム＋サーチ(サーチオプション）の4段階に分類され、ミス後のパワーダウンの基準になる。最強状態にするのは比較的簡単だけど、14段階目（ノーマル弾×2が付属武器）で止めておくのが後々良い。

グリーン Bomb Power UP

緑のザコ敵を倒すか、特定の場所を攻撃すると出現。3つ取るごとに1レベルアップし(爆発の範囲が大きくなる)、3レベルごとに前方下1方向→前方上下2方向→前後2方向→前後上下4方向＋前方ホーミング弾に変化する。要するに、アイテムを9個取れば基本性能がアップするってワケ。ボムのアイテムはたくさん出現するし、ミスしてもそれまでに取った数が減らないので、のんびり成長させよう。ちなみにボムは、レバーの左右方向で軌道を微調整できるので、地形に隠れたアイテムを出現させる時なんかに応用しよう。

ブルー Arm Power UP

青いザコ敵を倒すか、特定の場所を攻撃すると出現。通常時に取ると、その時点のレベルに応じたアーム（敵弾などを防ぐバリア）が装備される。アームは最大耐久力によってアーム(3発)、までスーパー(4発まで)、ハイパー(5発まで)の3段階に分かれていて、ノーミスでアイテムを5個連続で取ると1レベルアップする（ミスするとそれまでのアイテムのストックが0になってしまうので)。アームを装備した状態で取ると、そのレベルのアームの耐久力が一定量回復する。以前あった某シューティングのようなシビアな張り替え技術は要求されないので、アイテムが出現したらジャンジャン取ろう。

ゴールド 敵全滅

特定の場所を攻撃すると出現。取ると画面上の敵にダメージを与える。ほとんどのザコ敵は破壊できるが、中型クラスになると……。

シルバー 得点

特定の場所を攻撃すると出現。取るとランダムで得点が入る。最も低いと50点、高いと51,200点という、凄まじいまでの点数幅だ。

バイオレット ボンバーストック＋1

紫のザコ敵を倒すと出現。取るとブラックホールボンバーのストックが1増える。ストックは最大5個までなので、使い惜しみしないように。

エクステンド 残機数がふえる

特定の場所を攻撃すると出現。3面（D、E、Fゾーン）と6面（P、Q、R、S、T、Uゾーン）に配置されているので確実にゲットせよ。

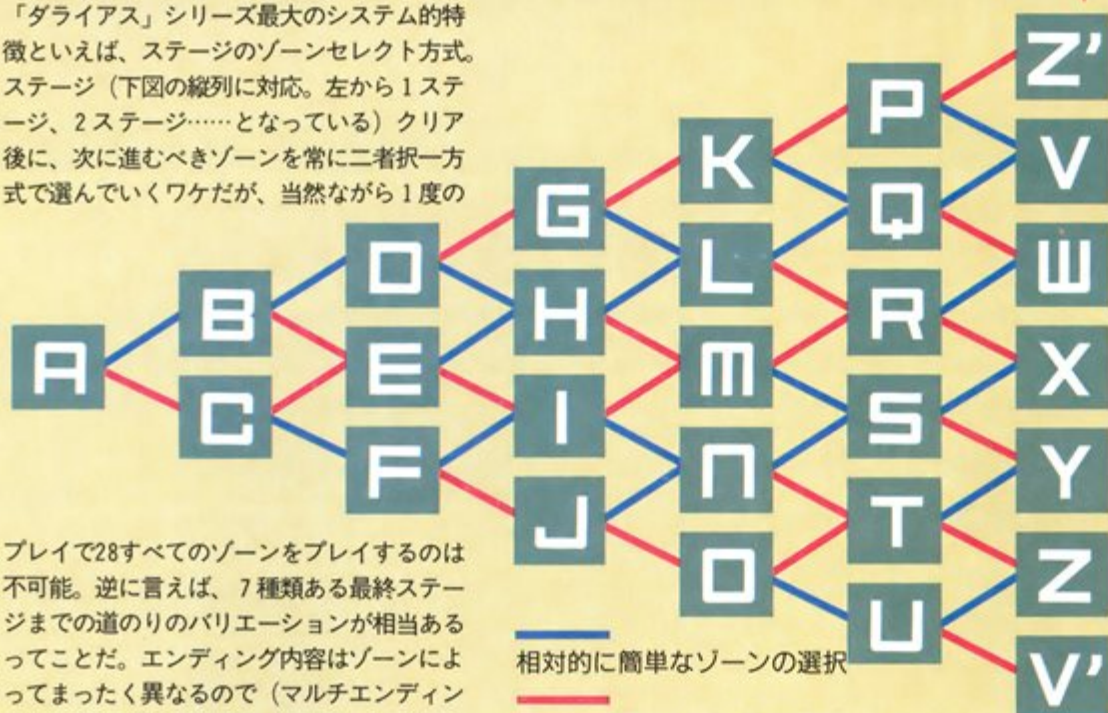
中ボスキャッチャーについて

G、H、I、J、M、Xゾーンを除く各ゾーンでは、機体の上部に青い球＝コントロールボール(以下CB)がついている中ボスが出現する。普通に破壊すると20,000点だけど、本体になるべくダメージを与えないようにCBに攻撃を集中させると、敵の動きが止まってCBが画面上を漂いはじめる(10,000点)。これを取ると中ボスが味方キャラになって(30,000点)、自爆するまでの一定時間、援護攻撃をしてくれるのだ。こう書くと簡単そうだけど、これが意外に難しいんだなあ。

この「生かさず殺さず」っていうのがクセモノ。初心者はムリして狙わず、武器の特徴や、攻撃パターンの研究に専念しよう。

5面以降は自機の攻撃力自体も大幅にアップするので、キャプチャーはより困難になる。ボムや付属武器のノーマル弾をうまく使おう。

ステージ構成(ゾーンセレクト)について

「ダライアス」シリーズ最大のシステム的特徴といえば、ステージのゾーンセレクト方式。ステージ（下図の縦列に対応。左から1ステージ、2ステージ……となっている）クリア後に、次に進むべきゾーンを常に二者択一方式で選んでいくワケだが、当然ながら1度のプレイで28すべてのゾーンをプレイするのは不可能。逆に言えば、7種類ある最終ステージまでの道のりのバリエーションが相当あるってことだ。エンディング内容はゾーンによってまったく異なるので（マルチエンディング？）、ひと通り試してみる価値はあるぞ。

A
B C
D E F
G H I J
K L M N O
P Q R S T U
Z' V W X Y Z V'

相対的に簡単なゾーンの選択

相対的に難しいゾーンの選択

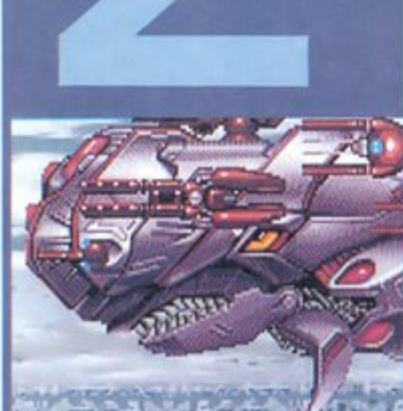
ゾーン選択はモタモタしていると勝手に決まってしまう。ここはひとつ、自分の意志をガツンと示そう。

同じタイプの中ボスでも、ゾーンによってはキャプチャーのしやすさがだいぶ違う。各自研究せよ。

最終ボス全7体別攻略!

ランクNORMAL・連射機能付コントローラ使用VER.

最終ステージのボスキャラはいずれも強い／こんなのマトモに戦ったら勝てるワケない／ってんで、ひたすらクリア重視の攻略法（なるべくボンバーを使わないヤツ）を紹介だ／

Z' ZONE

GREAT THING Mk.II

元祖「ダライアス」でも登場したタフなお方

だいぶ後半の攻撃パターン。敵正面と真下が死角なので、いったんサーチレーザー攻撃がやんだら、すかさずどちらかに逃げこもう。

どのゾーンにもいえることだけど、ボスキャラは、戦闘が長引くにつれて、攻撃パターンをより強力なものへと姿を変えていく。というコトは、スキの多い出現直後にありったけダメージを与えて（標準の連射では意味がない。このゲームのために連射装置付きコントローラーを買っておくこと／）、速攻で倒すのが賢いやり方だといえる。特にこのゾーンのクジラは耐久力がめちゃくちゃに高いので、スキあれば正面にベッタリはりついてショット類を撃ち込むようにしよう。

では具体的な解説を。まず、レーザーを連射するイルカ弾をボロボロと吐き出すので、将来のために出現と同時に破壊しておく。続いて、腰のあたりの砲台から2連レーザーを連射してくるので、敵の真下から画面左上に向けて少しずつ移動しながらやりすごそう。レーザーが途切れると、自機めがけて一直線に伸びる電磁波が発射される。今度はさっきと反対のルートを大まわり気味に移動。電磁波攻撃が終わったら、一気に敵正面に躍りでてひたすら攻撃／　サーチレーザー攻撃が始まったらボンバーで一気にカタをつけよう。

ココが狙い目！

おでこからのツノ型ミサイル攻撃は、相当非力。ここぞとばかり真正面でショットを撃ち込もう。しかし攻撃パターンが進んでからのツノ型ミサイルは、破壊すると弾をばらまくので、静視。

ココは危険！

しっぽのあたりから飛んでくるホーミングミサイルは、派手に動いて避けようとすると、かえって追いつめられやすくなる　十分にひきつけてから、斜め移動でクリンとかわすのがコツ

V ZONE

RISK STORAGE

最終ボスの中では、一番弱いカモ……

ウネウネ動くしっぽからは、レーザーとエネルギーボールが発射される。特に後者の軌道に注意しつつ画面端に追い込まれないようにしよう。

このゾーンのボスのモチーフはフウセンウナギ。一般にはちょっとなじみの薄い魚だ。それだからかどうかは知らないけど、難易度的にはだいぶ控え目になっている。ボンバーを使わなくても何とかなるはずだ。

まずは大きめの弾を口からバラッと吐き出すけど、数はたいしたことないし、スピードも遅いので、避けるのは簡単。敵の正面で攻撃しつつ、弾が直前まで迫ってきたらヒョイと移動……を繰り返していれば、かなりダメージを与えられる。やがて本体が活発に動きだし、ウネウネ動くしっぽの先からは2種類の武器が発射される。画面からはみ出したしっぽが再び登場する場所をある程度予想しておかないと、逃げ場がなくなるので注意。さらにダメージを与え続けると、本体は画面右側で上下移動をしながら、口からいろんなものを吐き出しはじめる。巨大エネルギー体と液体金属のようなレーザー以外は簡単に破壊できるので、そんなにあせることはない。この段階で意外とあっさり倒せるぞ。ボンバーを使う場面は、しっぽ攻撃に屈しそうになった時くらいでしょう。

ココが狙い目！

上下方向にレーザーを放つ物体を口から切れ目なしに吐き出す攻撃は、画面左端で迎撃していればちっとも怖くない（最低でもショットはウェーブにしておきたい）。トドメはここで刺せ！

ココは危険！

ゆっくりと自機を追いかける液体金属の群れと、口から発射される巨大エネルギー体の複合攻撃は、1カ所に止まっていたら即、御陀物だ。画面左側で大きくグルグル回ってやり過ごそう。

W ZONE

VERMILION CORONATUS

攻撃パターンのエスカレートぶりはトップクラス

関節（？）を外して弾をバラまく気配があれば、すかさず敵のうしろにまわりこんで、この辺にいよう。しっぽからの3方向弾の隙間だよ。

Z' ゾーンのクジラ同様、元祖「ダライアス」でも登場したタツノオトシゴ。中盤の攻撃パターンがどうしようもないほど強力なので、序盤で十二分にダメージを与えておいて、すぐスッ飛ばせるようにしておこう。

最初のうちはホーミングするザコを出しながらの、下方向中心の攻撃。顔のすぐ隣にベッタリ張りついて攻撃していれば、ちっとも危険じゃない。やがて反射レーザーで上方向にも攻撃を仕掛けてくるけど、隙間が大きく、軌道も一定なので、一度死角に入ってしまえばこっちのもの。顔のパーツを壊す勢いで、ひたすら撃ち込もう。さすればタツノオトシゴは、自慢の硬いしっぽで全面をガードした体勢で、放物線移動する弾をばらまく。ジグザク移動でかわしつつ（無理だと思ったらボンバーを使え）、後頭部あたりにポジショニングする。この位置なら後方のボムでダメージを与えられるので、サーチレーザーと関節外し形態（ともに画面写真参照）に注意しつつ、コツコツダメージを与えよう。この間、一瞬たりとも油断できないので、危ないと思ったら即ボンバー！

ココが狙い目！

ボス戦開始後、しばらくすると口から出したレーザーをしっぽに反射させて上方に攻撃してくるけど、レーザーとうしの間隔は結構広い。ザコ敵に警戒しつつ、顔にしこたま撃ち込め！

ココは危険！

顔を覆い隠して虹色サーチレーザーを出す攻撃パターン　こんな時に正面にいるのはナーンセンス！　敵の頭上あたりに位置して、当たる直前でチョチョイとかわすのが賢いやりかた

X ZONE

HYSTERIC EMPRESS

スラリとした足が魅力的な、泡を吐く女王様

敵が大ジャンプして画面から消えたら、左右に動かず画面下にピッタリくっつこう。やがて真上に着地するけど、体当りは防げるぞ。

タカアシガニという性質上(？)、画面がだいぶ窮屈に感じられるかもしれないけど、足にはダメージ判定がないので、実際には本体と２本のハサミにさえ注意すればよい。ほっ。

画面下方から物々しく登場すると、何か攻撃するでもなくノロノロと画面右端にむかって歩き出す。つぶらな瞳の真横にピッタリつけて攻撃しつつ、一緒についていこう。移動が止まったら、素早く頭上に行こう。それまでにダメージを十分与えていれば、次の攻撃パターンの安全地帯になるはずだ(画面写真参照)。お次はジャンプによる体当たりとハサミによる、ボディーによる攻撃を仕掛けてくる。ここも実は攻撃ポイントだ。ハサミのときは、少し離れた位置から狙うのがいいだろう。やがてサーチレーザーとザコ（小ガニまたは泡）の複合攻撃に移り変わるので、画面左端で無茶せず迎撃に徹するのがよい。調子がいいとこのあたりで片づくんだけど、そうでなかった場合はカニが画面中央に進んで、泡を吐き出す。この泡、ショット１回では小さい泡に分裂するだけなので、つねに離れた場所から狙い続けよう。

ココが狙い目！

何が起こっているのかよく解らないかもしれないけど、ここ、レーザー連射＋サーチレーザー攻撃のときの安全地帯なんですよ。ただ、攻撃パターンの切り替わり時には注意しようね。

ココは危険！

カニのサーチレーザーは、ことのほかスピードが速い。死にもの狂いで避けないとヤバい。これに泡攻撃がプラスされたりしたら、どうすりゃいいんだろね。ボンバーを使うしかないか？

Y ZONE

ODIOUS TRIDENT

水族館にいるアレと同じと思ったら大間違い

その大胆なダメージ判定に戸惑ってしまうバーナーだけど、噴射するタイミングを見切るのはそう大変ではない。スッと縦軸をズラそう。

登場後、すぐにバーナーを噴射して画面左側に消え、そのままの状態で自機に幅よせしてくる。ダメージ判定の巨大なオビが迫ってくるというワケだ。例によって例のごとく、急いでズズズイと移動すると、とたんに逃げ場がなくなってしまうので、画面下の方で待機してから少しずつ上に移動すれば、スレスレのところで追撃が止まるはず。マンボウの本格的な攻略はそれからだ。

まずは有線ファンネルを射出して、自機の方向を狙うレーザーを連射してくる。画面左端でファンネルの正面やや上あたりにいれば角度的に安全だ。ラッシュをかけるポイントは、ファンネルが切り替わる時や再びバーナー幅よせ（一番最初に比べるとだいぶラクになっている）をする直前あたりだ。とはいえ、無理して速攻で倒す必要は、このゾーンに限ってはそれほどない。バーナーと２タイプ目のファンネル攻撃（画面写真参照）以外は画面左側で普通に避けていれば、結構何とかなるぞ。また、ショットのパワーアップを14段階目で止めておけば、より効率よくダメージを与えられることも頭の中に入れておこう。

ココが狙い目！

２度目の有線ファンネルの攻撃は、敵の正面にいると、狙いを定めながらの２ＷＡＹレーザー攻撃になる。これじゃたまらないので、素早く背後に回り込もう。攻撃がだいぶ緩くなるよ。

ココは危険！

破裂弾と小マンボウの複合攻撃は、うかつに対抗できない。破裂弾は分裂する前なら未然に破壊できるけど、小マンボウに当たると自機めがけて突進してくる。画面左端で我慢のプレイを。

Z ZONE

CURIOUS CHANDELIER

この気持ち悪いやつ、何とかしてくれー!

照準に合わせて弾をドカドカ撃ってくる攻撃は、メリハリのある移動（＝一方向にしっかり動く）で難なくかわせるのでご安心を。

このボスのモチーフはクラゲらしいのだが、ギョロリとした目玉の不気味さと毒々しいカラーリングのせいで、とてもまがまがしい生物に思える。攻略うんぬんを別にして、速攻で倒したい相手だ。

初期段階の攻撃は、避けやすかったり安全地帯があったり（画面写真参照）で、それほど苦労はしない。目玉にショットを十分たたき込んでおこう。攻撃が一段落すると（この見切りが実は難しいのだが）、今度は20本の手を一気に伸ばす攻撃パターンに切り替わる。あわててチョコマカ動き回ると逆効果なので、敵本体からある程度離れた位置でひきつけてからスッと避けよう。

ダメージを与え続けると、やがて手がなくなり、目玉からレーザーを発射するようになる。敵本体の外周に沿って移動すれば避けやすいレーザー攻撃の後に、画面端まで届く長いレーザーをズリズリと発射する。このレーザーをかわすというか、やりすごすには、自機の画面上の位置（上半分にいるか下半分にいるか）によって変化する、レーザーの動き方の法則を見つければ大丈夫。ヒントは「時計回りかその逆か」だ。

ココが狙い目!

チョロレーザーを四方八方に発射している最中は、なかなかどうして無防備。目玉の左やや上あたりが死角になるので、ここぞとばかり弱点にありったけのウェーブをたたき込んでおこう。

ココは危険!

触手というか、目の下にワサワサついているものを自機めがけて一斉にビョーンと伸ばす攻撃は、一束にまとまっていないと、やや苦戦する 最初の一発目がくる気配を見逃すな!

V' ZONE

STORM CAUSER

形は同じだけど、凶悪さはAゾーンの比ではない

画面奥からホーミング弾をバラバラ撃ちまくる彼。命中精度がかなり高いので（ゲッ）、グルグル回って避けながらも被弾は覚悟しよう。

他のどのボスよりも速攻が重要になってくる、強敵中の強敵。画面奥から一方的に攻撃してきたり、かと思えば画面中をレーザーで覆い尽くさんばかりの怒濤のごときアタックを仕掛けてきたりと、戦闘が長引いてトクすることは何ひとつない。ダメージ判定が発生しはじめる位置の手前にあらかじめ待機して、発生と同時にひたすら連射だ! 当然ながら、ショットのパワーアップは14段階。付属武器のノーマル弾は敵を貫通しないぶん、よりたくさん撃ち込むことができるので、上下の2個とも弱点の口にヒットさせよう。敵はすぐに尾ビレで風を起こして、自機を画面左端に追いやろうとするので、それに対抗するために、風を起こす直前に右方向に突進しておこう。多少のダメージは覚悟のうえだ（アームがすでになくなっていたら……もう知らん）。この時、少しでも斜めに方向キーが入ってしまうと、向い風の影響をモロに受けてしまうので注意! 計3回の風起こしが終わったあたりで破壊できるのが望ましいけど、それに間に合わなかったら長期戦を覚悟しよう。イコール、ボンバーなしのクリアは難しいぞ。

ココが狙い目!

しょっぱなの風起こし3セットは、唯一ともいえる攻撃のチャンス。2、3回目は尾ビレをビョーンと伸ばすけど、ダメージ判定は先端だけだから、目の前で避けてしまえばあとは無防備状態。

ココは危険!

左の攻撃段階が終わるとバーナー+ビーム砲+テレポート砲（機雷）の複合攻撃が。ボンバーを使うならここだ。さあ、ためらわずみんな吹いこんでしまえ。

バーチャコップ

●セガ●発売中●7,800円（銃同梱）5,800円（ソフトのみ）●ガンシューティング●2人同時プレイあり

未公開の裏技コマンドに迫る！

第1弾 いまだファングを倒せない人のために

段位認定、オプションプラスモードはこいつを倒さなければ出ない。キミはもう倒せたかい？

1、2、3の順で面を選択しなければファングは出現しない。ステージ間の演出にも注目。

前号までで、段位認定モードとオプションプラスモードが裏技として公開されているセガサターン版「バーチャコップ」だが、今回新たにいくつかのコマンドが公開された。実際はすでに公開されたものに関するものなので、目新しさはあまりないが、ゲームをクリアできない人にはとっておきのコマンドだぞ。今後も、まだまだ新しい裏技も公開されそうなので、要注目！

初公開 裏技その1 ランキングモードとオプションプラスモードをコマンドで出す

段位認定とオプションプラスはすでに公開されているものだが、これをコマンド一発で出してしまおうというものがコレ。このコマンドを実行すると、ファングを倒したことになり、特別モードの出現と、オプションモードのいくつかの設定変更が可能になっているぞ。

自力で出していた人には申し訳ないが、じつはコマンド1つで簡単に出すことができるようになっていたのだ。かなりお手軽だぞ。

AM2研より

意味のない裏技のようですが、ちゃんと考えがあってのこと。このコマンドを入力すると、じつはコンティニューの項目で"フリープレイ"が追加されます。全面クリアできない人もこれならバッチリだぜ！

セガロゴ→AM2研ロゴの表示中に上・下・左・右と入力する（右参照）

バーチャガンの場合

下の画面のようにガンを動かし、画面外を撃つ

写真のとおりセガ＆AM2研ロゴの画面で、中心から上下左右という順番で画面外を撃つと銃声が鳴り響き、2つのモードが出現するぞ。

❷ SHOT／
❹ SHOT／ ❶ SEGA ❺ SHOT／
❸ SHOT／

まず画面中央から始め、上下左右で銃を撃とう。ショットごとに必ず中央を経由すること。

パッド・マウスの場合

リロードボタンを押しながらコマンドを入力

パッドの場合リロードボタンを押し方向ボタンからコマンドを入力。マウスの場合もリロードボタンを押し上下左右とマウスをすべらせればいい。

成功すると銃声がする。入力に失敗したらタイトルに戻ってこの画面が出るのを待とう。

初公開 裏技その2 コマンド入力でミラーモードに

オプションプラスで設定しなくてもコマンド入力によってミラーモードに入る方法がコレだ。ステージセレクト画面で下の順番でショット、リロードを行えばOK。最後のショットでステージを撃てばパネルのグラフィックが反転されそのステージがミラーモードになる。

このコマンドはステージセレクトのたびに入力し直さなければならない。ふと反転画面でプレイしたくなった時に行おう。

AM2研より

ミラーモードは、当初このやり方しかありませんでした。しかし、これだとステージセレクトごとに入力し直さないといけないし、アドバタイズは反転しない……。そこでオプションプラスにも設けたのです。

ステージ選択画面で（S＝ショット、R＝リロード）S・R・S・S・S・R・R・Sと入力

初公開 裏技その3 ネームエントリーのタイムを増やす

ネームエントリー画面をもっと楽しみたい人への朗報（？）。エントリー画面に入ったら「BS」だけを10発連続でショットすると、悲鳴が聞こえて20秒のエントリータイムが99秒に増えるぞ。あまり意味はない裏技だが、これはなにか他の裏技の布石ではないのだろうか？ まずは試してみてくれ。

手前の文字を消すBSの部分を集中的に撃ってみる。文字が画面を跳ねた後、悲鳴が聞こえて……。

タイムが99秒に増加される。深い意味はなさそうだが……。

AM2研より

ネームエントリーはアーケード版よりも凝ったことをしていますので、じっくり見せたかったからというのが、この裏技の理由です（他に特に深い意味は……）。これで時間をタップリと増やして、一文字一文字残像を堪能してください。

ネームエントリーの画面で「BS」のみを10回撃つ

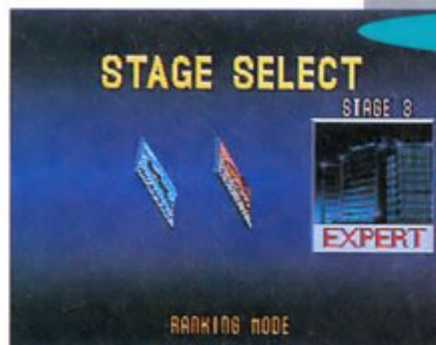
『サタマガ』
&
AM2研杯争奪

日本一のコップを目指せ！
バーチャコップランキングアタック大会開催！

サターン版VC発売からすでに１カ月。発売日に買ったみんなの腕もかなり上達したことだろう。そこで今回、このサターン版VCのランキングアタック大会を期間限定で開催することとなった。VFやデイトナなどとはまったく違う、ただ腕がいいだけでは通用しないこのシステムでみんながどんなパフォーマンスを見せてくれるか、期待しているぞ。

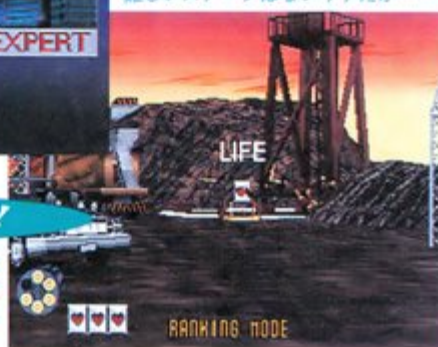
編集部の腕利きも段以上を取るのは至難。日本で何人9段が出る？

総合得点で競え！

本大会のルールは、サターン版VCの段位認定モードで行う。ゲームスタートから段位認定画面が出るまでをVTRに収録したものを編集部に送ることでエントリーとなる。もちろんポーズ、コマ送りなどを使ったものは無効だぞ。審査は最終的に段ではなく、総合ポイントで行い、高い人から順にランクをつけていくぞ。全国の腕利きたちの参加を待っている‼

とにかく進め

高得点の秘訣はまずステージを進めること。最初に難しい面を片づけてしまうという手もある。エキスパートさえ完璧にできてしまえば、あとはこれ以上難しいステージはないワケだが……

アイテムは逃すな！

先に進むために無駄なライフ消費は控え、補給できるところでは必ず補給する。２面の２カ所、３面の１カ所ではかならずゲットするようにすべし。

ミラーモード賞もあるぞ‼

段位認定の総合得点競争には、「サタマガ」恒例のミラーモード賞も用意したぞ。応募方法は同じで、ミラーモードの最高得点者を日本記録として公認（更新者が出ればAM２研コーナーで発表）。こちらも狙え！

AM2研が誇る2人のコップキングがコツを指南！

今回の大会開催にあたり、AM２研から２人の「バーチャコップキング」が名乗りを挙げた。９段も取ったことがあるという彼らの妙技の片鱗の一部をココにお見せしよう。

バーチャガンキング

バーチャガンの名手。まずはその握りに注目してほしい。指で銃口を遮りリロード！

バーチャガンで見事に８段を奪取。上下左右のムダな動きを抑え、難所をクリアすれば可能だ。

ここはやはり手慣れた銃で狙え！

銃でプレイするなら、やはりこの持ち方しかないでしょう。リロード時の手のブレを最小限にしないと、終盤面のラッシュを乗り切るのは困難だと思います。段位認定の基本はとにかく全面クリア。これをしないと名人（９段）は取れません。後は命中率を上げ、敵の出現から射撃までの時間を短くすることがポイントです。

マウスキング

巧みにマウスを操るAM２研の変わり者（?）。これで８段が取れるというから不思議だ。

こちらも負けずに８段を奪取。カーソルが見える分、より正確なショットが可能なのか？

意外と使えるマウスで狙え？！

マウスの利点はリロードがとにかく速いことですね。とにかくことあるごとにダブルクリックしておけば、弾切れはなくなるはずです。銃と違って方向の切り替えしが大変なので、パターンを完璧に覚えている人にオススメします。１発で倒せる敵、３発で倒せる敵を正確に覚えて高得点を狙うと高段位が狙えます。

応募方法&締切

今回の大会への応募者は①必ず最初にオプションで〝ガンルーズネス〟の項目をデフォルト状態（９に設定）する映像を収録し、②ビデオで段位認定モードの開始から終了までを収めたものを送ること。締切は１月26日消印有効。送り先は〒103　中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル２F『サタマガ』「バーチャコップ」段位認定係まで。ノーマル及びミラーモードそれぞれで総合得点の上位３名までを日本記録として公認し、特別記念品を用意。応募を待ってるぞ。

各1～3位にプレミア品を！

優勝者から３位までの人に「バーチャコップ」特製非売品を用意！（写真は賞品の一例です）

闘神伝S

●タカラ・セガ●発売中●5,800円●対戦格闘

バーチャライクな簡易コマンド紹介よ♡

ハイ、最近チョット太りぎみでダイエットしてるエリスです。今日も闘神伝Sの最新情報を伝えちゃうので、最後まで読んでね。突然だけど、サターンといえば有名なのがバーチャ2だよね。でも、闘神伝Sも負けないもん！ なんと、バーチャ2の感覚で闘神伝Sがプレイできる簡易コマンドなるものがあったのでした！ 詳しくは下の表を見てね。左が今までの必殺技コマンドだけど、右のコマンドを入力しても同じ必殺技が出ちゃうのよ。このコマンドは、今までバーチャ2しかやったことない人でも同じような感覚で闘神伝Sができちゃうという、斬新なものなので、ぜひ試してほしいな。あと、突然だけど4回に渡って伝えてきた闘神伝Sも、ついに今回で最終回。エ～ン、悲しいけど仕方ないよね。でも、みんなの応援があればもう1回あるかも……。ま、そんな訳で今まで応援してくれた人、アリガトウ。バイバイ！

バーチャな感覚で闘神伝Sがプレイできるなんて、夢のようだよね。

エイジ	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+Ⓨ	←↙↓↘→+Ⓐ+Ⓑ
	→↓←↓→+Ⓨ	
炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←Ⓨ+Ⓑ	←→→+Ⓐ+Ⓑ
	↑↓→←Ⓨ+Ⓑ	同上　Ⓧ+Ⓨ
	同上Ⓨ	
	同上Ⓑ	
裂空斬　〈弱〉	↓↘→+Ⓧ	↓→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
飛昇斬　〈弱〉	→↓↘+Ⓧ	↓←→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
流星脚　〈弱〉	↓↙←+Ⓐ	→→+Ⓐ
(ジャンプ中)〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓑ
蹴撃弾　〈弱〉	↘+Ⓐ	ノーマルと同じ
〈強〉	同上Ⓑ	

ラングー	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←Ⓨ	←↙↓↘→+Ⓧ+Ⓨ
	←↓→↓←Ⓨ	
大地撃沈弾	↗↑↖←↙→←↓Ⓨ+Ⓑ	↘+Ⓧ+Ⓨ+Ⓐ+Ⓑ
	↑←→←↓Ⓨ+Ⓑ	
	同上Ⓨ	
	同上Ⓑ	
大地の雄叫び　〈弱〉	→↘↓↙←Ⓧ	↘↘+Ⓐ+Ⓑ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓧ+Ⓨ
大地の怒り　〈弱〉	↓↘→←Ⓧ	↙↙+Ⓐ+Ⓑ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓧ+Ⓨ
大地の目覚め　〈弱〉	→↓↘Ⓐ	↓↘→Ⓐ+Ⓑ
〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓧ+Ⓨ
鳥と大地の怒り〈弱〉	↓↘→+Ⓧ	↓→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ

カイン	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→Ⓨ	←↙↓↘→+Ⓧ+Ⓨ
	→↓←↓→Ⓨ	
レインボースプラッシュ	→↘↓←↙←→←Ⓐ+Ⓑ	←→→+Ⓐ+Ⓑ
		同上Ⓧ+Ⓨ
ソニックスラッシュ〈弱〉	↓↘→Ⓧ	↓→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
デッドリーレイズ〈弱〉	→↓↘Ⓧ	↓←→Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
レイジングサン　〈弱〉	↓↙←Ⓐ	←→+Ⓐ
(ジャンプ中)　〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓑ
ショルダークラッシュ〈弱〉	↓↙←Ⓐ	←→+Ⓐ
〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓑ

ソフィア	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
コールミークイーン	→←→←Ⓨ	←→→+Ⓐ+Ⓑ
サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓Ⓨ+Ⓑ	←↙↓↘→+Ⓧ+Ⓨ
	↓←→↓Ⓨ+Ⓑ	
	同上Ⓨ	
	同上Ⓑ	
オーロラレボリューション〈弱〉	→↘↓↙←Ⓧ	↓←→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
サンダーリング〈弱〉	↓↙←Ⓧ	→↓Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
ラトルスネーク〈弱〉	↓↘→Ⓧ	↓→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
高笑い	→↘↓↘→←↓Ⓨ+Ⓐ	←→+Ⓧ+Ⓨ+Ⓐ+Ⓑ
	→↓↘←↓Ⓨ+Ⓐ	

バーチャコマンドによる、バーチャ2と闘神伝Sの技の関係

↓→の場合

↓に少し溜めて→Kで出る影丸の浮身膝蹴り。バーチャ2では猛円落からの追い打ちにも使えた。

同じコマンドでも、カインではこんな飛び道具が出る。もちろん、キャラによって技は違うよ。

↘↘の場合

バーチャ2
順歩沖掌

素早く2回斜め下へ入力すると順歩沖掌だ。バーチャ2では、牽制用として使えた技。

闘神伝S
曇発破

同じコマンドでもホーの場合、曇発破が出る。順歩沖掌にはぜんぜん似てないけどね。

←→→の場合

有名なアキラの必殺技。バーチャーの時、対戦でこの技が猛威を震っていたよね。

同じコマンドを入力することで、なんとエイジの秘伝必殺技2が出るのだ。

闘神伝S
フレンチ・キッス

こちらも同じコマンドで秘伝必殺技が出る。これは結構、ウレシイかも。

←←↓→→の場合

こちらも有名なウルフの必殺コマンド投げ。この技のためにウルフを使う人も多い。

闘神伝S
大地百祭

ジャイアント・スイングならぬ大地百祭。それにしてもウルフとラングーって似てるかも。

こちらはカインの秘伝必殺技。このコマンドの場合、超必殺技系が出るのが多いようだ。

デューク	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
ジ・エンド	↙↓↘→←Ⓨ	←→→Ⓧ+Ⓨ
	↓→←Ⓨ	同上Ⓐ+Ⓑ
ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→Ⓧ+Ⓑ	←↙↓↘→Ⓧ+Ⓨ
サザンクロス　〈弱〉	←→↘↓Ⓧ	→↓Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
デス　〈弱〉	↓↘→Ⓧ	↓→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
ヘルムクラッシュ〈弱〉	↓↘→Ⓧ	↓→+Ⓧ
(ジャンプ中)　〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
オーガスラッシュ〈弱〉	→↙↓↘Ⓧ	↓←→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ

ホー	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
曇曇発破	→←↙↓↘→←Ⓨ	←↙↓↘→+Ⓧ+Ⓨ
	→←↓→←Ⓨ	
曇々斑々曇斑々	ⒶⓍⓎⒷ←→←→Ⓨ+Ⓑ	←→→+Ⓐ+Ⓑ
曇風鈴虎	→↗↑↖←Ⓨ+Ⓑ	コマンドなし(ノーマルと同じ)
	→↑←Ⓨ+Ⓑ	
	同上Ⓨ	
	同上Ⓑ	
天地激笑	→↘↓↖→←↓Ⓨ+Ⓐ	↓↘→Ⓧ+Ⓨ+Ⓐ+Ⓑ
	→↓→←↓Ⓨ+Ⓐ	
	同上Ⓨ	
	同上Ⓐ	
曇発破〈弱〉	→↘↓↙←Ⓧ	↘↘+Ⓧ+Ⓑ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ+Ⓑ
喝砲烈〈弱〉	↓↙←Ⓐ	→↓Ⓐ
〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓑ
曇々発破〈弱〉	→↘↓↙←Ⓧ	↘↘+Ⓧ+Ⓑ
(ジャンプ中)〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ+Ⓑ
曇怒呼車〈弱〉	←↓↘Ⓧ	←→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
のび～る斬り〈弱〉	→+Ⓧ	ノーマルと同じ
〈強〉	同上Ⓨ	

モンド	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
超力大仏滅	↓↘→↓↘→←Ⓨ	→←↙↓Ⓧ
	↓→↓→←Ⓨ	
狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↙↓Ⓨ+Ⓑ	←→→+Ⓧ+Ⓨ
	→↑←→↓Ⓨ+Ⓑ	
	同上Ⓨ	
	同上Ⓑ	
豪力風神〈弱〉	←↙↓↘→Ⓧ	↓↘→+Ⓧ+Ⓨ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓐ+Ⓑ
豪力天舞〈弱〉	→↓↘Ⓧ	↓←→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
豪力雷神〈弱〉	↓↘→Ⓧ	↓→+Ⓧ
(ジャンプ中)〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
疾風上段突き〈弱〉	↓↘→Ⓧ	↓→+Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
疾風下段突き〈弱〉	↓↙←Ⓧ	↓→+Ⓐ
〈強〉	同上Ⓐ	同上Ⓑ

エリス	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ　コマンド
フレンチキッス	→←→←Ⓨ	←→→+Ⓐ+Ⓑ
		同上Ⓧ+Ⓨ
スターダストナイト	↘↓↙↓↘←→Ⓨ+Ⓑ	←↙↓↘→Ⓐ+Ⓑ
愛・リボン	→↗↑↖←↓Ⓧ+Ⓑ	←↓+Ⓧ
	→↑←↓Ⓧ+Ⓑ	
	同上Ⓧ	
	同上Ⓑ	
ホーミングスワロー〈弱〉	↓↙←Ⓐ	→↓Ⓐ
〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓑ
ソアーウインドウ〈弱〉	→↓↘Ⓧ	↓←→Ⓧ
〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ
シックルダンシング〈弱〉	↓↙←Ⓐ	→→+Ⓐ
(ジャンプ中)　〈強〉	同上Ⓑ	同上Ⓑ
アークスラッシュ〈弱〉	↓↙←Ⓧ	→→+Ⓧ
(ジャンプ中)　〈強〉	同上Ⓨ	同上Ⓨ

レッドカンパニー酉の市通り!!

「サクラ大戦」設定資料公開 第2弾

前号に引き続き、今回は残り3人の表情集を公開する。これで藤枝あやめを含めて7人の紹介ができた。少ない資料で申しわけないが、もう少しでみんなにも満足してもらえるような情報を掲載できるハズだから、それまでは首を長くして待っていてくれ。ところでこのゲーム、ドラマティックアドベンチャーと銘打っているが、アドベンチャー要素はもちろん、シミュレーションあり、歌や音楽といったミュージカル要素と内容がてんこ盛り。そこに超キレイなビジュアルが挿入されていくのだから、期待するしかない!

李紅蘭

中国出身の天才科学者。騒大気で、細かいことは気にしないマイペースな性格。ただし胸のないことだけは、心密かに気にしているらしい。結構お金にうるさい。

アイリス

帝国華撃団のマスコット的存在。おしゃまで妙に大人ぶっているが、どこに行くにもクマのジャンポールを離さない。実は花組の中では、最も強い超能力の持ち主である。

桐島カンナ

沖縄出身で、琉球空手の達人である。楽天家で、細かいことはいっさい気にしない。姉御肌で、気っ風もよく、面倒見もいい。花組一のナイスバディの持ち主でもある。

制作プロデューサー ボブ氏がゲーム制作のウラを斬る!!

本誌■まず、ロバート(以下ボブ)さんの経歴などをお話しいただけますか。

ボブ■経歴ってほどじゃないですが、この業界は6年目くらいです。過去にいろいろな部門で仕事をしてきましたが、レッドではゲームのプロデュースをやっています。うちのスタッフたちのスケジュールを管理しながら、クライアントさんに合わせていくような、クライアントの開発スケジュールに対してどれだけの素材を出さなければならないかとか、そのへんのスケジュール管理ですね。具体的に言いますと、例えばクライアントがアニメーションを絡ませたいというと、そのへんの素材を用意するとか、そういうものをタイミングよくクライアントの会社に手際よく出す、といったような内容です。

本誌■ボブさんから見てレッドってどんな会社ですか?

ボブ■現場に近い部分というのが自分が一番望んでいるところで、レッドだと本当に現場にいられるんです。プロデューサーっていうのはでーんと構えていてはならないと思うんですよ。やっぱり現場の中に入って指示を出すなりアイディアを拾い集めたり、小さなことまで考えている。それが商品として、これは光るなぁと思ったらすぐに取り入れられる。レッドって本当に面白い会社で、意見をみんなに聞くんですよ。それが広井であれ誰であれ、トコトコときて「こういうこと考えているんだけど、どうかなぁ」って。「なんか面白いことないかな?」みたいな感じで出し合うんです。そして、そういうものが反映されるっていうケースが多々あるんですよ。

レッドカンパニー
ロバートM テンバロー

レッキとした外国人だが、日本語はペラペラ。よく見ると某有名俳優に似ている……。

本誌■この業界に入られたきっかけは?

ボブ■もう6、7年前ですか。シミュレーションゲームにハマっちゃったんですよ。で、シミュレーションゲームをやっているときに、いつかコンピュータでやる時代がくるよな、って仲間と言っていたんです。それが現実になって、じゃあ、適任者かもしれないということでこの業界に入っちゃった。

本誌■現在のお仕事は?

ボブ■あるタイトルの制作プロデューサーをやらせてもらっています。うちのスタッフたちも、「これは面白い」って自負して作品を作っていますよ。それに伴って、私の責任も重いものだと感じていますが、期待に応えられるようにがんばります。

本誌■お忙しい中、ありがとうございました。

連載第2回

アベベ式 炎の対決 THE野球拳スペシャル 今夜は4回戦の巻

阿部 慶助

プロジェクトチーム、ムッシーズ代表でレッドの事情通、いわゆる業界人ってヤツで茶髪。

VS

千葉ちゃん

このページの担当編集者。本誌が月2回になり、超多忙。家に帰れない日々が続くうえ、茶髪。

サタマガに不足しているもの。それはアドレナリンを大量に分泌させられるお色気、と分析した私。このお色気をめぐって、編集者と熾烈なバトルが始まった。

ページの覇権を懸けた戦いが、今始まる!

私は、ゲーム誌には色気が欠けていると常々思っていた。そこで早速担当の千葉ちゃんに相談。しかし、どーも話が噛み合わない。

長い口論の果て、ついに乱闘に発展!(レッド社内にて)

はて? と思っていたら、「じゃあアベベさんが女の子と予算の手配、お願い」だって。そりゃないぜ〜。

よぉし! 野球拳だ!!

「麻雀狂時代」の取材で、「生の裸が見れてご機嫌だった編集者」(本誌12月8日号参照) とはお前のことだな! くそ〜、ど〜りで食いついてこないと思った。うらやましいぞ。そっちが麻雀なら、こっちは野球拳だ。私が勝ったらモデルを呼んで野球拳させろよ!

ソシエック代官山から発売中。12人のモデルと5本勝負でジャンケン対決。勝てば1枚ずつ脱衣する。

ああっ無情……

バカめ。私は生まれてこのかた、ジャンケンで負けたことはないのだ。裸で編集部に帰ること、確実だぜ。

食らえアベベ式必勝法 (遅出し)。それでも……。

4回戦

残りパンツ1枚に。私、脱いでもすごいんです!?

いきなり3回戦からお見せする。ここまで私の2敗。

3回戦

ジャンケン不沈空母とまで呼ばれていた私が、この有り様。編集者の意地が爆発したのか?

戦い済んで……

まさか私が色気を出すようなハメになるとは……。次なるチャンスには、必ずや千葉ちゃんをうち負かし、私のコーナーに美女を登場させるのだ。そん時の企画タイトルはこう! 「業界のアフロディーテを探せ! しかもアベベと野球拳」だ。業界美人に心当たりのある人は、自薦他薦でもかまわないので、このコーナーに名乗り出てくれ。

レッド 奥村の営業日誌

どーも、私、奥村です。レッドカンパニーで営業をやっています。毎朝毎晩、2時間かけて、町田の山奥から浅草まで通ってます。レッドの朝は、結構遅い。企画や開発、デザインなど、24時間戦っちゃっている人々はどーしたって夜型になりやすい。とーぜん朝はオヤスミモード。本格的活動時間は午後からとなる。だがしかーし、営業という仕事はそれが許されない。クリエイターと一般社会(ユーザー) の橋渡し。それが我らのオ・シ・ゴ・トなのだ。今朝も早よから大忙がし。いつの間にやら日が暮れる。「今から帰ると日付が変わるな……」。今朝も事務所で目を覚ます。盛りそば食って、パワーアップ!! 今日も1日、全力疾走!! (業界で仕事をしたいあなた、パソコンがわからなくても仕事はできるんだよ)。

舞阪 洸先生のサイン入り文庫本をプレゼント!!

取材に行った折に、レッド所属の作家、舞阪 洸先生(集英社スーパーファンタジー文庫『プリンセス・ミネルバ』の著者) を発見! ここぞとばかりに同先生の著書『国立探偵江戸川乱子』にサインをしてもらった。これを2名の方にプレゼント。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ編集部「舞阪先生サイン本」係まで。締め切りは1月26日の消印有効。

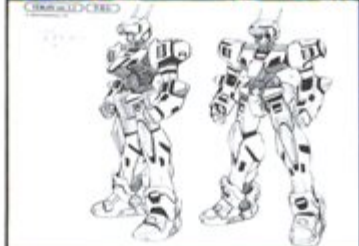
今回プレゼントするのは、集英社スーパーファンタジー文庫の『国立探偵江戸川乱子』。表紙に銀色のマーカーでしっかりサインが入っているぞ!

SEGA 期待の高まるバーチャロンの8体の最新CGを公開!! AM3研Rush!

ビッグタイトルが続々登場のAM3研。今回は本格デビュー直前の「電脳戦機バーチャロン」を特集。最新CGの公開&カトキハジメ氏のインタビューと、盛りだくさんの内容でお届けしちゃうぞ!!

電脳戦機バーチャロン

●セガ
●1月登場
●MODEL2基板

ギリギリまで発売が迫った「バーチャロン」。2つのスティックを握りしめ、バーチャロイドを操れるのももうすぐ。

ブルーの機体が栄える主役格。実際に使ってみると、とても使いやすく攻撃面、防御面のどちらを見てもバランスがとれている。

ピンクに白のツートンカラーがかわいい(?)機体。2Pのブルー仕様もイカス。あとやはり注目は女の子走りを再現している点だろう。

重量級の雰囲気を漂わすバーチャロイド。特徴はスパイクの付いたハンマーを装備しているところ。これでフィニッシュを決めよう。

長距離戦を得意とする武器を装備するバーチャロイド。シューティングが得意な人がこれを使うと、結構脅威かもしれない。

バストアップのみでもうしわけないが、バイパーの最新CGをお見せする。さらにカトキハジメ氏がおこした設定資料も掲載する。なお、フェイ-イェンは現存する資料が手元にないので、代わりにテムジンのバックパック（セガサターン本体というのは有名だよね）の設定を掲載した。発売が1月中ということで、今から待ち遠しいが、ガマンガマン。2本のスティックを使い、さながらアニメの世界の主人公のように、バーチャロイドを操縦できる日も近い。

筐体スペック

筐体内のモニターは29インチの大画面。モニターに映し出されるバーチャロイドの熱い戦いは、ライブモニターに映し出すことが可能。また、筐体にはライフゲージのほかにエネルギーゲージが表示されているが、ライブモニターではライフゲージのみの表示で見やすくレイアウトされている。

ボディラインが細く、翼を持つ。見た目どおり、機動力が高く、プレイヤーもそれなりの操縦テクニックを必要とされるぞ。

敵を感知するとビーム砲を装備した腕を飛ばし、遠隔攻撃が可能な機体。足がなく、スタイルはさながらモビルアーマー。

白兵戦重視の方に。その腕に装備しているビームトンファーは、バーチャロイド中、白兵戦最強の武器。ベルグドルと対になる機体だ。

テムジンと並ぶ主役格のバーチャロイド。一撃必殺のレーザーを装備しており、一発逆転が可能な機体。ただし当てるのが難しい。

カトキハジメ氏インタビュー

今回もカトキ氏を交えて、「バーチャロン」に登場する機体名と、タイトルの由来を中心にインタビューをお届けする。

本誌■機体の名前の由来は？
亙■ロケテストの直前くらいについたんです。テムジン、ライデン、バイパー、ベルグドルしかいなかったころは、なんでそうしようと思ったのかな（笑）。
本誌■テムジンというのは？
亙■これはジンギスカンの若い頃の名前なんですよ。なんか、カッコイイじゃないですか（笑）。
尾崎■なんだよそれ!?
本誌■今までのロボットものと雰囲気違いますよね。
尾崎■ああ、ちょっとアジアっぽい雰囲気を入れようという話があったんだよね。ホラ、ロボットっていうとドイツ系の名前が多いじゃない(笑)。だからそういうのはやめて、アジア的な少し語感の柔らかくて、ちょっと風通しの良いような名前がいいなあってところでつけたんです。
カトキ■でも割と、テムジンとかライデンって聞き慣れた名前かなと思うんですが……。テムジンなんてアニメで使われてますからね。
亙■そうですね。だけどあんまりアジアの名前とかいって、難しい名前付けてもダメじゃないですか。だからやっぱり、ある程度通俗的な名前じゃないとダメかなーって思って。そこらへんはよく尾崎と話す機会があったんですが、彼は結構厳しいですから。私がつまんないこといっても……。
尾崎■全然ダメだよって。
亙■こんな感じで、かなり考えついた名前は闇に葬られました。
本誌■フェイ-イェンはどこから?
亙■なんか、かわいいでしょう？これ漢字に直すと飛燕ですよ。
本誌■「バーチャロン」ってタイトルになったのは、最終的にはどういう経緯で？
尾崎■最初に耳にした時に、こうちょっとゲッ、と思われるぐらいインパクトの強いタイトルじゃないとダメかなって思ったんです。「MS・ザ・バトル」っていう仮称でずっと進んできてましたし。
本誌■電脳戦機ってありますが、これは結構くるものがありますね。
尾崎■これはですね、電話する度にカトキさんにいじめられて(笑)。で、一時期別のタイトル案で決まりかけてたことがあったんですが、それが諸般の事情でダメになって、じゃあもういいや、「MS・ザ・バトル」でも、とかいって、一時はかなり行き詰まってました。
亙■で、やっぱりバーチャってつけようって話になって……。
尾崎■そこで、カトキさんにどうしようかねえって電話したときに、「いやぁ、もうバーチャなんとかのほうがいいよ」っていうんです。じゃあバーチャロンとか？って話になって。「それだよ！」。「やっぱ、全然そうっスよね!?」とか話が盛り上がった。
亙■それである日、尾崎が忽然と「バーチャロン」って紙に書いて持ってきたんですよ。「ああ～」とか思って、とりあえず見ないフリしてたんですが、でも机とかチラっと横見ると「バーチャロン」って書いてあるじゃないですか。「バーチャロン」かあ～とか思って……。
カトキ■僕最後に非常に強くプッシュしたこと覚えてます。あのときあえてですね、亙氏が何考えているかも聞かずに、「バーチャロン」がいいよって強く言ったんですよ。そのときにいろいろ理路整然とあれこれまくしたてたの覚えてます。あれ、少しは影響あったの？
亙■ありありでしょう（笑）。
カトキ■あのときバーチャ何とかって長いのはダメだってけちょんけちょんにいった(笑)。一口で言えないのは絶対ダメだって。「バーチャトルーパー」とか「バーチャフォース」とか、音が増えるやつは、その後発展のしようもないし、王道でいくときには一言でいえて、しかもちょっと恥ずかしいという感じがイイ(笑)。自信がある作品の場合は、最初はちょっとイヤでも何かひっかかるくらいの感じで覚えてもらえば……。慣れると、そういえば最初恥ずかしかったっけってことになる。
本誌■では最後に一言。今後の抱負なども含めまして。
亙■どのロボットもちゃんと愛情をそそいで作ってますんで、みんなそれなりにまんべんなく使ってくれると、作り手の自分はうれしいなー、と思います。
カトキ■見かけが強そうなのをみんな選ぶじゃないですか。それがそのとおり強いなんてことないんで、やっぱりひととおりやってくださいといいたいですね。

AM3研 企画 亙重一郎氏

企画の立ち上げから、総ディレクター的立場で本作に深く関わっている。各機体の名称でかなり頭を悩ませたらしい。

AM3研 デザイン 尾崎弘一氏

本作のために3研に参加し、デザインワークを担当。機体やタイトル名称の設定に頭を悩ませた1人でもある。

カトキハジメ氏

「ガンダム」のメカデザイナー。サクマガをコンビニでよく見てくれているらしい。たまには買ってくださいね。

プライベートショウレポート

セガのアーケードマシン最新作がセガ本社の会場内に勢ぞろい／　業者向けのショウなので、一般の人は入れなかったのであしからず。

あの話題の最新作が展示されていたぞ！

12月某日、セガ本社にてプライベートショウが行われた。会場内にはすでにアーケードで稼動中の、AM２研の「ファイティングバイパーズ」やメダルゲームなども展示されていた。もちろん「マンクスTT」や「バーチャロン」も展示され、プレイするために行列ができる盛況だった。

マンクスTTが大人気！

期待の最新作のひとつ、「マンクスTT」も2台展示されていた。しかも、大画面のライブモニターも設置され、スピード感あふれる画面のスクロールに会場内の人たちはド肝を抜いていた。人気のほどは、2台の筐体に行列ができ、プレイし終えると、またすぐ行列に並ぶという中毒性の高いゲームであることを改めて認識させられた。年末、スーツを着た人たちも筐体にまたがり、プレイしている姿をどこででも見ることができそう。みんなもアーケードで見かけたらぜひトライしよう。

操作感に少々慣れが必要だが、一度この楽しさを覚えると必ずやみつきになるハズ／

大型のスクリーンに流れる美しいグラフィック。ハイスピードで展開するレースに酔え／

ピンボール

ピンボールは寂しいことに１台しか展示されていなかった。最近のピンボールは映画を題材にしたものが多いが、セガのピンボールも今年の人気映画「アポロ13」が描かれた筐体だった。ピンボールはいつの時代でも根強い人気を誇っているので、これからのセガに期待したいものだ。

出展台数が１台だけ、とちょっと寂しい気がしたピンボール。「アポロ13」が題材だ。

プロローグ21

ご存じセガの通信カラオケシステム。曲検索に便利なソングナビゲーターが特徴的。男と女の声を切り替えることにより、１人2役でデュエットを歌うことができる機能などのデモンストレーションを行っていた。人身の寂しい人やパーティーでは大活躍しそうなこの機能。ぜひ一度、お試しあれ。

男の声が女に、女の声が男に切り替えができるなど、エフェクト機能満載のカラオケだ。

バーチャロンにも行列が……

今回のショウで１番人気だったのは、やはり「バーチャロン」。壁際にズラリと並んだ筐体と対戦状況を映すライブモニターに人々は目がくぎづけになっていた。筐体の上にはテムジンの大型ポップが飾られ、かなり目立つ作りになっていた。こちらもかなりの人が筐体を取り囲むように人だかりができていたぞ。また、プレイした人に感想を聞いてみたところ、「機体を操作する感覚がとてもいい。グラフィックや動きも秀逸のデキ」と誉めまくっていた。

「バーチャロン」もやはり熱いのは対戦。その様子はライブモニターで観戦可能だ。

大型のバーチャロイドポップがよく目立っていた。「バーチャロン」はサターンにも移植が決定しているから、みんなも要チェック／

ファイティングバイパーズも盛況

AM2研制作の「ファイティングバイパーズ」は、すでにアーケードで稼動中というのもあって、かなりの台数が展示されていた。会場内の中央には対戦台が並び、人が絶えることがなかった。また、大型筐体のメガロシティも置かれていて、力の入れぐあいがわかる。会場内の人たちは、お約束というか、プレイヤーキャラを見るとやっぱりハニーを好んで選択していた。その次にバンといったところか（キャラ選択画面で、端のほうにいるし……）。とにかくバイパーズ人気は当分続きそう。

バイパーズの人気も順調で、対戦台には絶えず乱入者が入ってくる状態だった。

メガロシティも、もちろん設置。大型の画面だと、同じゲームでも迫力が倍増するよね。

こんなのもありました……

展示されていたのは何もCGがバリバリのゲームだけではない。メダルゲームや低年齢層向けのポスタールーレットなどの新作も展示されていたのだ。しかも、メダルゲームは画面に映し出されるルーレットで、メダルを掛け合うというもの。その際の操作は画面上を触れるだけで行えるタッチキーを採用したものになっていた。プライズマシンはアニメ版バーチャファイターに引き続き、セイント・テールが登場した。

キャッシュディスペンサーでもおなじみの、タッチキーを採用した「ルーレットクラブ」

セガがスポンサードしているTVアニメ、怪盗セイント・テールのプライズマシン。

SEGA

ST-Vの未来は？ その疑問を徹底追及する！

セガAM Rush!

サターン共通互換基板として発表され、その将来性が展望されたST-V。1年目のスタートから2年目への飛躍は？ 今年最後のAMラッシュは初公開のST-V・CD-ROMボードと、その可能性を関係者に聞いた。

ST-V基板の進化に迫る！

本誌■アーケードで好評稼働中の「スポーツフィッシング2」では、初めてST-VのCD-ROMボードが採用されているそうですが、AM4研さんというと、筐体開発チームのイメージがありますが？

土手■そうですね、もともと4研は、1研、2研、3研さんの作ったソフトの筐体専門の部隊だったんですけど、ここ2～3年、部隊が2つに分かれて、今までどおりの筐体部隊と、もう1つ、単なるビデオゲームじゃなく、4研での設計の技術を生かしたオリジナルのゲームを展開していく部隊と分かれたんですよ。

本誌■いつぐらいから、CD-ROMボードを使った企画のお話が？

土手■「スポーツフィッシング」の「1」は〝LDゲーム〟だったんですが、ST-VのCD-ROMボードがMPEG（エムペグ）対応になるということで、今年の3月ぐらいに決まりました。

企画担当。古くは「セガスーパーサーキット」から、数多くのプライズものを手掛ける。今後はメカ+映像の展開を？

セガAM4研 土手真悟氏

古くは「アフターバーナー」「ギャラクシーフォース」などのメカまわりなども担当。最近はプログラマーとして参加。

セガAM4研 長田政行氏

これが本邦初公開のST-VのCD-ROMボード本体の内部だ。これの登場で移植も早くなる？

本誌■CD-ROMボードの性能は、サターンと基本は同じなんですか？

長田■メモリ以外は、ほとんど同じです。ただ、「スポーツフィッシング（1）」で使っていたLDが20万円以上するのに比べ、ST-VのCD-ROMボードは、ボードつきで10万円くらいと、非常にコスト的にも優れていますね。それと、映像もMPEGとはいえ、LDで再生できる映像時間が30分程度なのに比べ、ST-VのCD-ROMならその倍は入るのも魅力でしょう。

本誌■CD-ROMボードを使うことでのサターン移植へのメリットは？

土手■この作品に関して言うと、筐体部分がネックですが（笑）、映像部分だけを言うと簡単に移植することはできますね。実際、MPEGカードには、サターンと共用で同じものを使っていますので、今後は幅広く対応できると思います。

本誌■今後の展望を。

土手■最近は、CGボードが進化してきて、ドンドン映像がCG化されてきていますが、その一方で、まだ「スポーツフィッシング」のように実写を使うほうが、効果的な題材も多いですからね。そういう意味で、ST-VのCD-ROMボードは、移植の早さだけでなく、今後いろいろと利点が出てきてくれると思いますよ。

ST-Vの可能性をAM1研の中川部長に聞く！

本誌■ST-Vも、1年目が終わって、さて来年は？というところですが、まずは1年目の総決算を。

中川■ウチにとってみると、1年目はあまり準備期間がなく始めてましたから（苦笑）。最初もたついてなかなか作品が出なかったっていうのはありましたね。ただ、「ファイナルアーチ」といった野球ゲームをフルポリゴンものにしたりとかですね、模索の中からも、いい傾向が見えてきたと思います。

ST-Vと言えばこの人（？）。1年目では一番ST-Vタイトルを輩出したAM1研部長に'96年への予定を直撃！

AM1研部長 中川力也氏

本誌■ST-Vにはいよいよ、CD-ROMボードも登場しましたが、'96年のST-Vの展望はどのような感じで。

中川■そうですね。「スポーツフィッシング2」を見てもらえばわかると思いますが、MPEGを使えば、見た目はLDゲームと遜色ない実写映像が出せますし、例えばサターンのサードパーティさんとかも、開発に慣れてきたので、これからどんどん業務用に進出していきたいっていう話もあります。そういったことで、タイトルも今後いい感じで増えてくるのではないでしょうか。

本誌■ST-VのCD-ROMボードの登場というのは、メリットとしては、やはりコスト面で？

中川■ハードとしてのコストメリットというと、マスクROMとCD-ROMのドライブユニットのどちらが安いか、ということになりますが、例えば動画などを使う場合は、やはりCDじゃないとダメですね。ただ、今のアーケードの状況を考えると、それ以外の通常のソフトで、CD-ROMを使っていいかというと、まだ難しい問題はあります。

本誌■現在、サードパーティさんの状態っていうのはどんな感じで？

中川■7、8本は具体的に動いてます。ジャンル的にも、いろいろそろっていてバランスもいい感じですよ。

本誌■1研さん自身は当然MODEL2作品もあるでしょうが、'96年はST-Vとの比率はどんな感じに？

中川■そうですね。増えていくと思いますよ。ただ、業務用の展開の中で考えた場合、やはりMODEL2作品も増えると思います。

本誌■'95年は「バーチャファイターリミックス」が、ヒット作でしたが、'96年はどうです？

中川■1研としてサターン用のみにリリースするソフトは今のところないんですが、ウチにしろ、2研にしろ、3研にしろ、だいぶST-Vやサターンのことがわかってきましたので、2年目の'96年は、みなさんが予想もしてない面白い作品が飛び出すかもしれませんよ（笑）。ぜひ期待してていいと思います。

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.14

'95年最後のAM2研エクスプレスは、年末を飾るにふさわしい豪華対談と、みんなが気になる「VF3」の最新状況に肉薄だ！ '96年への期待が盛り上がるぞ!!

新年特別企画！ 鈴木 裕vs中 裕司・大島直人
セガソニックをめぐる豪華対談！

前号でいきなり飛び出したソニックの対戦格闘ゲーム。作るのはAM2研ということで、元のソニックチームの反応も気になるところ……。というわけで、1年ぶりに実現した中裕司氏らとの座談会を交え、ソニック格闘の魅力と、超大作を製作中という彼らの近況に迫ろう。'96年の主役達の話をじっくり聞いてくれ！

前号で紹介したものより、ソニックのトゲに厚みが出て、よりソニックらしくなった最新版のモデリング。まだまだ良くなっていくぞ。

初めて見た時「スゴイよこれは」と思った

本誌■本日は、お忙しい中ありがとうございます。中さんとは、ちょうど1年前に対談をさせてもらって以来ですが、最近はいかがですか？

中■そうですね。ちょうど1年経ちますよね。じつは昨日、1年前の記事を読み返したら、「デザインがここにいる大島、企画が飯塚で、ソニックとは違う新しいキャラクターのアクションゲームをやってます」って言ってて(笑)、なんかそのまんまで今もやってますよ。

本誌■大島さんは、今も中さんといっしょのチームで？

大島■ハイ。

中■実際、僕はプロデューサーで、大島がディレクターで制作しています。で、彼はキャラクターデザインも……。

本誌■そちらのお話は、また追々おうかがいするとしまして、まずは今回AM２研さんから発表されたソニックの対戦格闘について、生みの親であるみなさんのご感想を。

中■裕さんから話を正式にもらったのは、ほんの1、2週間前なんですが、それ以前になんか社内で「どう

セガAM2研部長
鈴木 裕

1958年６月10日生まれ(37歳)。1983年にセガに入社以来、立て続けに体感ゲームシリーズを大ヒットさせ、セガのヒットメーカーに。AM２研の部長を務める他、取締役にも名を連ねるセガ最強のプロデューサーだ。代表作は「ハングオン」「スペースハリアー」「アフターバーナー」「R-360」「バーチャレーシング」「バーチャファイター」「バーチャファイター２」など。現在は多くの作品を監修しつつ、最新作「バーチャファイター３」を鋭意制作中。

セガCSプロデューサー
中 裕司

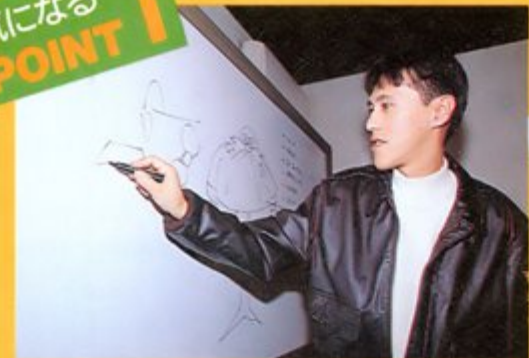
1965年９月17日生まれ（30歳）。1984年にセガに入社。鈴木裕部長を「師」と仰ぎ、良きライバルであると公言するセガCSを代表するプロデューサー。「ソニック1、2、3」及び「ソニック&ナックルズ」ではチーフプロデューサーを務めた他、マークⅢの名作「北斗の拳」やメガドライブ版「ファンタシースターⅠ、Ⅱ」にも参加。最近はPSの「ときメモ」に感心させられたとか(笑)。現在セガサターンの最新作をソニックチームで極秘（？）開発中。

ソニックは僕らにとって今でもイメージリーダーです

「格闘になったおかげで、顔のアップが見れるのがすごくうれしい」とは大島氏。「顔の占める面積だけはVFの数倍ですよ（鈴木）」とお互い楽しげ。

やらソニックの格闘ゲームを作ってるらしいよ」とか噂で伝わってきて（笑）。どういうものなんだろうって思ってまして。
本誌■そういった噂の話から実際に実物をご覧になっていかがでした？
中■噂っていうよりも、僕らのほうで「ソニック」の格闘ゲームっていうのがあんまりイメージできなかったんで、どうなんだろう？あんな手、短いので戦えるのかなとか、頭デカイし、どうなるんだろうっていうのがすごい興味があって。でも、実際に裕さんにこのあいだ見せてもらったら、もう一目で「ああ、すごい、ちゃんとソニックが格闘技ちゃんとやってるぅ」って、感動しちゃって。
　今まで僕らで「ソニック」は何作も作ってますけど、どうしても当時はスプライトで描いてましたから、だいたいソニックでも256パターン程度のアニメーションなんですよ。だけど、もうそんなのとは比べ物にならないぐらい滑らかにソニックが生き生きと動いちゃってたんで、もうビックリしたっていうか、「ああ、なんかソニック動いてたね」って大島と帰りに喜んでましたから（笑）。ほんとの開発初期の段階でこんなにいい印象が出てて、後は裕さんところで作ってもらえるなら、もう間違いないだろうと。
鈴木■そんなに褒められると、後が恐いなあ（笑）。
本誌■鈴木部長自身、先行して開発を進められていて、中さん達「ソニックチーム」にお見せする前の心境というのは、内心どうだったかも気になるところですが？
鈴木■内心はやっぱり不安でしたよ。やっぱりソニックの「生みの親」って言うと僕自身は中達だと思ってますから。どっかで腹は決めてたとこはあるんですよ。中がダメって言ったらまあしようがない。あきらめようかっていうのはあったんです。
本誌■でも、いきなりベタホメのようで（笑）。
中■実際、僕らも「ソニック3」の時にポリゴンで「ソニック」をやろうとしたことがありまして、その時にウチのチームのデザイナーがいろいろCGでソニックを描いてみたことがあるんですよ。でも、似せるのがムズかしいって言ってましたから。
大島■ソニックってすごくシンプルなデザインなだけに、逆に難しいんですよ。それこそプロのイラストレーターさんに頼んでも、なかなかちゃんとしたソニックにならないことも多いですから。そういう意味で、第一印象で「あ、ソニックがちゃんと動いてる」と思えたのは本当にスゴイと思うんですよ。で、ちょっと遊ばせてもらったら、パンチとか、蹴りとかすごくよくできてるじゃないですか。本当に存在感があって、すごくうれしかったですね。
本誌■具体的にどんな格闘ゲームにしてほしいとか要望はありますか？
中■じつは大島が格闘ゲームにすごく興味があって、以前から格闘を作りたがってたんですが、「ソニックで」という話はしてませんでしたからね。たとえあったとしても、「ソニックで作ったら面白いかね」で終わってましたから。作るんなら、やっぱり裕さんところのように、何作も格闘を作ってるほうがいいものができるでしょうし、逆に今までにない違ったものも作れると思いますね。

セガCSデザイナー
大島直人

1964年2月26日生まれ（31歳）。1987年にセガに入社。'91年にデビューし、世界的な大ヒットを記録したソニックをデザインしたのがこの人。「ソニック1」（メガドライブ）、「ソニックCD」（メガCD専用）ではディレクターも務めた。「ソニックはトヨタで言うところのソアラのようなイメージリーダー、つまり技術的にも内容的にも優れていないと世に出せないような存在でいてほしい」とは彼の言葉。現在中氏とともに最新作に専念中。

大島氏直筆！ 登場キャラ早くも決定か!?

「今要望を書いていただければ、すぐに採用しますよ（鈴木）」の言葉に、大島氏もノリ気。希望キャラには意外なキャラも？

「なかなか裕さんと会う機会ないんで……（中）」ということで、途中からいきなり話がミーティングに突入した今回の座談会。「2Pカラーはどうしよう（鈴木）」「色違いって変だから、服を着せましょうか？（中）」「お腹と背中に番号をつけるのもいいね（鈴木）」など、具体的な話が次々と飛び出したぞ。大島氏直筆のエッグマンもイカス。

右はゲームギア用に登場したファング。左はAM3研が作ったアーケード版「ソニック」に登場した新キャラのマイティーとレイ（93年）。

「うわぁ、すごいヘタクソ（笑）」といいつつ大島氏が描いてくれたエッグマン。「エッグマンはデュラルのようなボスかな（鈴木）」に対し、「やっぱりメインキャラで（中）」と問答も。

大島氏の要望の1つに入っているカメレオンのエスピオ（中央右）。採用はあるか？

来年まだまだ面白くなる!

本誌■キャラクターにどんなものを出してほしいとかありますか?
大島■いろいろ、ありますけど、まずはAM2研さんにぜひオリジナルで1～2体作ってほしいですね。
鈴木■えっ、それはちょっと責任重すぎるなぁ(笑)。
中■いや、僕らもソニックワールドはどんどん広がっていってほしいですから、これはぜひお願いしたいですね。もともとソニック自体、ソニックが大島、テイルスは山口、ナックルは湯田と、いろんなデザイナーが世界観を広げてきましたから。
鈴木■じゃあ、ソニックを手掛ける人間は必ず新キャラを作る義務があると……。それじゃ、1体か2体ウチで作りましょうか。
大島■いやあ、それは楽しみですね。
本誌■それでは、そろそろ'96年に向けてみなさんの最新作についても何かコメントをいただきたいんですが。
中■今は最高のスタッフで最高のアクションゲームをやってます。アクションゲームというと、ピンとこないかもしれませんが、僕らが作るからには、「ソニック」の時のように、また新しい驚きを提供できると思います。作ってる今もすごく手ごたえを感じてますので、ぜひ楽しみにしててほしいですね。
本誌■キャラクター的な手ごたえはいかがですか?
大島■もうすでに思い入れとか、すごいです。スタッフ的にも今までのソニックに関わった人間がほとんど揃ってますので「サターンでもこんなグラフィックが出るのか」というものをお見せできると思います。
鈴木■頼もしいですよね。
中■発表時には〝ソニックチーム〟の作品としてリリースしたいと思っていますから。
本誌■ちなみに、本家ソニックのほうは、まだ先?
中■ぜひやりたいと思ってますよ。次に「ソニック」やるなら、こういう感じという考えみたいなのはありますから。
本誌■最後に、格闘ゲームで出るソニックにも、ひとことエールを。
大島■最近の格闘ゲームって、どんどんマニア向けになりつつありますから、女の子にもウケるものに仕上がってほしいですね。
中■ソニックで格闘ゲームというのは、非常にとっつきやすいと思いますよ。この作品で、また世界的な大ヒットをしてくれると「ソニック」がさらに一段上に登りつめていいなぁ(笑)と。ぜひこれから頑張っていいものを作ってほしいですね。
鈴木■了解しましたってとこかな(笑)。じゃ、最後に「バーチャファイター3」の最新画面をお見せしますね。まだ3割程度のバージョンですが、「3」のラウをお見せしましょう。

(11月20日、AM2研にて収録)

気になるPOINT 2 勝ちポーズに声は入るか?

格闘ゲームでは、もうお約束の勝ちポーズ時の勝ちゼリフ。「やっぱりソニックにも入ります?(本誌)」の質問には、「今度出るソニックのビデオアニメでは日本語をしゃべってるんですが、僕はどちらかというと英語でソニックはしべらせたいですね。でも、どんなセリフをしゃべらすかもイメージ的に難しいし……(中)」との返事。今後のスタッフの味つけが楽しみだね。

国内では初めてアニメ化されたソニック。1月26日よりレンタル。

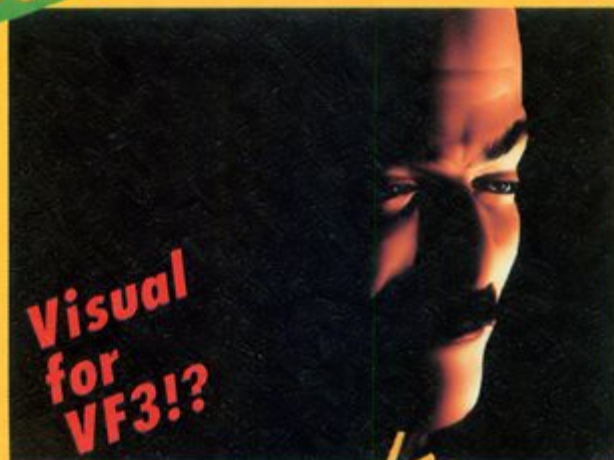
左は、まだ別のゲームのデータで動いているテイルス。実際には、テイルスらしい違った勝ちポーズをしてくれるはずだぞ。

今回は実際にソニックらのセリフをしゃべらせて選考したとか。イメージに◎。

どんなアングルから攻めても絵になるソニック。今から楽しみ。

まだキャラのモデリングは、MODEL1的だが、今後毎号のように進化していくはず。楽しみにしてていいぞ。

現在はスピンアタックなどの技も開発中とか。今回の対談で他のキャラ候補も決まってきたから、近日中には新しいモデリングも公開できそう? 期待して待て。

気になるPOINT 3 最後に見れた「VF3」!…そしてソニックチームの新作は!?

初公開!! これが「VF3」のラウなのかっ!? というのはウソで、じつはこのラウは発売中の「CGポートレート・ラウ編」からの1カットなのだ。だが、本誌取材班が見たのはこれにかなり近い印象が……。本物の公開の日を待て!

というわけで、最後にまたまた飛び出した「VF3を見せますよ」という鈴木部長からの思ってもみないお言葉。まだ誰も見たことがない「3」のモデリングキャラは、確かに「2」より大きく進化した姿で、そこに存在していたぞ! 「まだ30%のデキですから、これからもっともっとすごくなりますよ」と鈴木部長も自信満々だ。中・大島氏のソニックチームが放つ最新作も含め、'96年のセガとセガサターンは、ますます熱くなりそうだぞ!!

初心会で初公開された64の「マリオ」。これを超えるのは中氏らの新作だけだ!

久しぶりの対談ということで、時間も忘れていろんな話が出た今回の特別座談会。セガのAMとCSを代表するクリエイターの気になる近況もかいま見れたはずだ。次世代機トップを走るサターンの2年目をリードする彼らの動向は超注目!!

次回新年号でAM2研のさらなる超最新作発表!? 必見だ!

AM2研協力短期集中連載！ **第5回**

バーチャファイター3への道

日本全国のゲームユーザーが待ち望んでいたサターン版「バーチャファイター2」。だが、そのエンディングには、多くのユーザーを震撼させる秘密が隠されていたのに気づいているだろうか？　デュラルの正体、そして新キャラの動向など、そのすべてを直撃だ。

サターン版「VF2」をレベルハード以上でクリアすると見られる真のエンディング(詳しくはP.40)。デュラルがむくりと起き、表皮が……。

最後に一瞬見られる目元は噂どおり影丸の母・月影なのか？　そして「3」のデュラルは？

現在発売中の「バーチャファイター」カレンダーの12月にさりげなく予告されている新キャラの目元のビジュアル。日本人女性であるということから、一時"アキラの妹説"も出たが、詳細は不明。サターン版のエンディングと関係はあるのか？

サターン版「2」で正体が!?

『『バーチャファイター3』では、ストーリーや各キャラの境遇に大きな転換が起こる……』。そんな噂が、各方面から聞こえていた中、それらを確信させるようなエンディングムービーがサターン版の最後に隠されていた。「3の舞台は数年後……？」「あるキャラは"助け出され"、世界格闘トーナメントの存在自体、どうなっているかもわからない……」といった意味深な噂まで飛び出す中、AM2研の「VF」ストーリー担当の塚本学氏は「あながち噂だけじゃないかもしれませんよ（笑）」と語る。

「『3』のストーリー自体は、現在は実際に大枠が固まりつつあるらしく、順次鈴木裕部長とのミーティングがもたれているそうだが、まだ確定するまでには至っていない。だが、『『2』の時の大会優勝者は、もうだいたい固まってきてます。また、『3』でもデュラルは出てくるとは思いますが、以前のデュラルと同じかどうかはわかりませんね（笑）（同・塚本氏談）」と、いろいろ想像力をかき立てられるコメントも飛び出してきて興味深い。これは、今までデュラルとして捕らわれていた、あるキャラが解放され、新たなデュラルが登場することを意味するのか？　そして、この他ジャッキーとサラの関係、ラウとパイ親子の関係はどうなるのか？　など、ファンとして気になる部分もたくさんあるだろう。

ちなみに新キャラ2人に関しては、すでに名前づけの作業にも入っており、現在検討中とのことだ。「名前をつけるポイントになるのは、第一に単語として短くて覚えやすいこと。パイならパイ、アキラならアキラで、キャラのイメージに合ってて、すぐに覚えられますよね。あとは英字表記の時にカッコイイとか、最近では"新宿○○"とかっていう時にゴロがいいことなんかも注意してますよ（笑）（同・塚本氏）」。

新キャラの登場、そしてストーリー上の大きな転換とゲームシステムへの新たな挑戦……。スタッフにも「バーチャファイター3」というものが徐々に見えてきたこれからがいよいよ正念場だ。　（つづく）

「」の頃のキャラのラフスケッチの中には、こんな姿が描かれていた影丸の母・月影。今回公開したサターン版のエンディングとの関係は!?　そして新キャラとイメージ的にダブって見えるのは本誌の気のせいか？

㊙公開 サターン版のボツエンディング絵コンテ

他のキャラ達は「3」でどうなるのか？　そのヒントはサターン版のボツ絵コンテに残されている。その一部を公開だ。

開発当初は、全キャラ11人分のエンディングをつける予定もされていたサターン版のエンディングムービー。残念ながら、これらのCGムービーの制作は、開発期間の少なさと、CD-ROMの容量の問題などで、最終的に断念されることになってしまった……。

だが、各キャラの絵コンテやシナリオ案はかなり具体的な部分まで進行していたため、現在残されているその断片には興味深い事実も数多く見受けられる。

戦いを終えて、再び修行に励むアキラや、父親にトロフィーを叩きつけて、身の自由を宣言するリオン……。ある者は助け出され、ある者は道の途中で会釈とともに戦い（修行）の構えを取る……。残念ながら、その絵コンテのすべてを現在は公開することができないが、そこにはすでに「バーチャファイター3」のストーリーを暗示させるシーンもいろいろ含められていることがわかる。

あの兄弟や、あの親子の行方は、はたして「3」ではどうなるのか……？　今回は、特別に入手したジャッキー、サラ、アキラ編の絵コンテの一部を紹介しておくので、いろいろ想像して期待しておいてほしい。

「いちおう全キャラ分の絵コンテは作ったんですが、設定は仮のものということで見てください」と塚本氏。その内容は？

今回絵コンテの断片を紹介するのはアキラ、ジャッキー、サラの3キャラ。これによると、サラはある部屋で猫とたわむれている場面があるものの、その後どうなったかはぼやかされている。その時ジャッキーは…。

【セガAM2研協力イベントのお知らせ】「まんがメディアわーるど'95～ガンバレ神戸特別編～(●神戸阪急5階催事場で12月27～31日まで開催)」にて、「バーチャファイター」未公開資料の展示と最新アーケードゲームがフリープレイ！　入場無料。最終日12月31日はブンブン丸氏とAM2研新四天王アキラが来場。問い合わせは078-360-1231（神戸阪急）まで

バーチャファイター3を創るCGスタッフ達

急速に接近しつつある「CGポートレート」のキャラと「VF3」のキャラ。その創り手達に開発秘話を聞く。

いよいよ残すところ、あと4キャラ（※非売品のデュラル編を入れれば5キャラ）となった「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。今回は、そのメインスタッフの4人に登場していただき、今後の作品の見どころと、常に密接な関係にあるという「バーチャファイター3」の状況を直撃してみたぞ。思わぬ発言もチラホラ？

デザインチーフ　伊崎和宏
このシリーズのメインデザイナー。デザインディレクションを担当。

モデリング担当　小島みか
ラウとジャッキー以外のキャラをモデリング。「3」のキャラも担当。

CGレタッチ担当　真鍋林檎
キャラの最終的なレタッチを担当。女性らしい化粧テクニックが光る。

設定担当　中谷　学
実作業のすべてに参加。シリーズのデザインディレクションも兼任。

本誌■まず、現在の状況とリオン・舜編の見どころは？
伊崎■作業的には、最後のツメの部分をやってるところですね。見どころとしては、やはりリオンあたりのおぼっちゃんぶりというか（笑）。
真鍋■コートとかよく見る普段着なんだけど、お金持ちに見せるのにだいぶ気を遣いましたね。
中谷■同じお金持ちでも、ジャッキーはどちらかというと、成り上がり的なところがあって、自分の力でそこまでなったというのがあるんですが、リオンは、生まれついて富豪の環境が用意されていた感じですよね。
本誌■今回のリオンと舜のCGの中には、見慣れない衣装もあるようですが、これが「3」に使われる予定は？
伊崎■それはまだないですね。そういう衣装関係とかは、今チーム内で募集してるところなので。キャラのイメージは崩さず、いろいろ新しいものを考えていますよ。特に変えそうなのはリオンで、今度はちゃんとした服を着せてあげようと思ってます（笑）。今の服を救命胴衣とか言う人もいるんですが（笑）、あれはあれで当時の渋谷系の流行をアレンジした感じだったんですけどね……。
小島■「3」では、顔のモデリングとか、衣装とか、左右非対称な感じに凝って作ろうとは思ってますよ。
本誌■残りの影丸とジェフリーあたりは、どんな感じに？
伊崎■モデリング自体は、だいぶできてますよ。影丸は素顔を作ってもらうかどうか、今迷ってて、「3」にも流用できるようにするかもしれませんので。
中谷■ただ、ジェフリーはやりたいことがたくさんあって、鮫とか鯨とか、魚系のビジュアルをたくさん入れてやろうと思ってます。
本誌■最後のデュラルのイメージは固まってきましたか？
真鍋■デュラルは、他のキャラクターと絡ませるのが難しいので、単体でのカットが多くなるでしょうね。ただ、あのメタリック感は、エフェクト的にいろいろできそうなので、面白いと思いますよ。
伊崎■じつは「3」のデュラルでは、いろいろやろうとしてる演出ネタが出てまして、担当スタッフもかなり乗り気でやってるんですよ。デザイン的にもデュラルは、ちょっと変えるかもしれませんね。新キャラ2人も、もうだいぶできてますし……。まずはCGポートレートを見て、「3」をイメージしててほしいですね。

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」リオン・舜編

1月26日 ON SALE

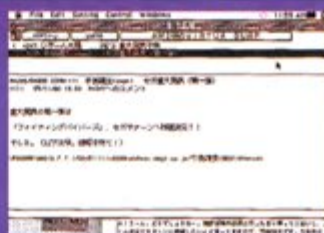
「VF」世界では、ジャッキーやサラのブライアント家と双璧をなす大富豪ラファール家。そんなラファール家での、リオンの超豪華な生活が描かれるのが今回の作品だ。冬の発売に合わせ、スノーボードやコート姿など、いつもの活発なリオンとは対象的な生活風景が描かれている。女の子ファンのハートを釘付け！

漢方医としての暮らし、日々の農作業、そして酔拳の修行……。リオンを造形物の中での生活の頂点と例えるならば、自然の中でのありのままの生活風景を見せてくれるのが、この舜帝編だ。特に今回のリオンと舜編には「3」のステージの片鱗が見れるシーンも収録されているというから要注目。コミカルさもある1本だ。

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

読者のみんなからの質問にAM2研スタッフが直接答えてくれる「バーチャサーフ」オフィシャル出張局。今回は最近話題の「バイパーズ」の謎や攻略のコツ、そしてサターン版「バーチャファイター2」速報だ。

バーチャファイター2発売に沸く!

●12月1日の秋葉原は深夜0時から大変だったようですが、日本で一番早く「VF2」を買った人は誰?(東京都・中山次郎)
AM2研■秋葉原のメッセサンオー店での1番は、東裕司さん22歳、2番は角光男さん21歳でした。当日は深夜というのに600人以上の人が、メッセサンオービルをぐるりと取り囲んで、すごい光景でした。ちなみにセガスタッフも、それぞれ現場に出まして、中島は写真記録、ウメはビデオ撮影担当、プロマネ竹崎は値札づけ、黒川は関係者を集めて万歳の音頭取り(笑)など、皆それぞれ大変でした。
●今さらながら「バーチャコップ2」が楽しいです。早く移植決定してください。もちろん「VF3」の情報もいろいろ早く教えてくださいね。(千葉県・宮島幸夫)
AM2研■うーん、磯野は海外出張に行ったきり帰ってこないし……。まあ鈴木部長も「ヒットしたゲームはすべてサターンに移植したい」と言ってますから、期待大でしょう。ちなみに「VF3」情報は、鈴木部長が「サタマガ」さんのインタビューでは、ポロッと言ってしまうことが多いので、パブ担当者は冷や冷やしながら聞いてます。こちらも期待(?)ですね。
●CGポートレートシリーズや「VF」カレンダーがいまだに入手できません。通信販売とかないんですか?(石川県・KAN)
AM2研■セガAM施設、テーマパークで配布している「SEGA JACK」で、バーチャグッズの通信販売が始まってますよ。
●アーケードの「デイトナUSA」などのハンドルで「グイッ」と引っ張られるハンドルのしくみは、家庭用にはできませんか?(大阪府・笹岡道弘・19歳)
AM2研■あれはハンドルの付け根にモーターが入っていて、ソフトウェアからの信号で動かしているんです。これ自体、1台100万円以上するアーケードマシンだからこそできることで、家庭用ではちょっと難しいですね。
●とにかく「VF」グッズを完全収集しています。1シリーズ集めるのに5,000円~2万円はかかります。いかがです?(大阪府・わしはジェフリー・23歳)
AM2研■写真拝見しましたが、すごい数ですね。アメリカでスタートレックやミッキーマウスの昔のグッズが、コレクターズアイテムとして高値で取引されているように、バーチャグッズも何年か寝かせるといい味だしてくると思いますよ。ちなみに現在「VF3」の各種人形の計画も水面下で動いています。今度はプラス2体、計13体×1P、2Pで合計26体ですから集めるほうも大変ですね。
●「ファイティングバイパーズ」のキャラは個性的ですが、ボツキャラとかあったら教えてください。(埼玉県・黒田誠)
AM2研■キャラクターにはとても苦労しました。ボツキャラも当然あって、中には「ラッパー」とかいうキャラなんかもいたんですよ。

バイパーズ移植の第一報はじつはネット。要注目です。

この人が日本で初めて「VF2」を入手した東くん。

こんなキーホルダーも将来すごい値がつくかも……?

六本木のゲーム大会にはウメ氏もトキオ姿で登場。

今号の表紙 COMMENT パッケージをアレンジしたアキラ

'95年最後の『サタマガ』の表紙は、おなじみAM2研有井伸孝氏制作の迫力あるアキラ。『サタマガ』創刊号では「バーチャファイター(1)」のアキラが巻頭を飾ったけど、今回はさらに「2」の決定版とも言えそうなアキラが登場だ。気になるコメントをAM2研からもらったぞ。
「今回の表紙は、サターン版VF2のパッケージの3Dデータを再構築したもので、あえて複数の他誌の表紙でもこの手法を使いました。このパブ展開作業は山中と共同で行い、なんと5誌を連動させるという初の試みに取り組んでみました。『サターンマガジン』さんの表紙は、他誌との差別化も考え、アキラ自身の持つ力強さを最大限に感じるような構成にしました。有井バージョンはこれが唯一です」

セガサターン版のパッケージも手掛けた有井氏自らが最後にアレンジを担当。カッコイイ。

ハガキ大募集!

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

AM2研特別プレゼント

恒例のAM2研特別プレゼント。今回は非売品のTシャツの他、キーホルダーセットだ。これで一気に収集しちゃおう。

5名
【ファイティングバイパーズTシャツ】前号で絵柄を紹介してたTシャツの完成品。非売品の特注品だから、ファンの人は応募するしか!

1名
【「バーチャファイター2」フェルトキーホルダー2Pカラー】ちょっと大きめのフェルト製キーホルダー。今回は人気の2Pカラーで迫るぞ。

1名
【「バーチャファイター2」最新型キーホルダーセット】左のものとはタイプの違うキーホルダーをうれしい全キャラセットで1名様に!

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。また、プレゼントの応募先は同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってください。

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

年末年始の気になる新作タイトルを一気にチェック／今回は「セガラリー」あり、「真・女神転生」ありと話題作も盛りだくさん。みんなはどれをチェックする？

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に〝お試しプレイ〟を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の〝参考意見〟としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●みにぃ小梅
●鈴木あつこ

新スタートレックでアンドロイドを演じるB・スパイナー氏と会う機会に恵まれた。ついに王子さまが…なーんて言ってるうちに、また1つ年を取った。(櫛田)

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋カゲ
●ガイア佐伯

超押忍。'95年の夏は俺の物じゃなかったようなので、新年の春あたりを制する予定。やはり愛車(自転車)での本州縦断兼グルメ紀行が俺イズムなのか!?(居酒屋)

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

年末の飲み会の会場が決まらん。どこに電話しても「その日はふさがってますねぇ」の一言。世間はホントに年末なのだと実感している今日この頃ッス。(リアル)

発売予定ソフト(12月22日～1月26日)

機動戦士ガンダム

12月22日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	難	7.33

●バンダイ
●6,800円(全年齢推奨)
●SHT(シューティングアクション)
●無限コンティニュー制
●1人用

アムロいきまーす！
初代ガンダムのストーリーをベースに繰り広げられるシューティングアクション。

戦闘中にも動画が挿入され雰囲気満点だぞ／

女性ユーザーズ：ああ、なつかしの

「デモが長い／」って思っちゃうかもしれないけど、ガンダムに燃えた年代の人なら、絶対に楽しめるはず。操作は一見複雑だけれど、実際に使うボタンは少ないからすぐに慣れますよん。肝心のゲーム部分は、まあまあのデキ、といったところでしょうか。アニメで見た武器なんかを自分で戦略を立てながら使えるのがうれしい、というカンジかな。どちらかといえば、アクション部分をクリアしたご褒美にデモが見られる系のゲーム。ファンにはたまらないものがあるけれど、そうじゃない人にはツラいかも。(みにぃ)

7

ハイローラーズ：新作ムービーだけでファンは買い？

PS版とはうって変わって、奥行きのある3Dシューティングになっているが、わりと定番の作りというか、可もなく不可もなくといった感じのシステムを採用している。だから難易度もそれほど高くないので、幅広い層に受け入れられるはず。逆にムービーのほうは構図をそのままでもすべて新作というほど気合いが入りまくってて、挿入のタイミングも絶妙。難易度も後半に向かって盛り上がり、いやがおうにもファンの心をくすぐるはずだ。ゲームとしてはやや甘い部分もあるが、ファンにはたまらんでしょ。必見ス。(佐伯)

7

ゲストライターズ：ドムの頭を踏める喜び

ガンプラがジオラマの中を動き回る／　ファンなら一度は夢見た願望を叶えてくれる、そんなゲームである。ステージの短さや、敵の攻撃の単調さに多少不満はあるものの、キャラのカットをふんだんに使用した会話シーンやストーリー上の演出などは、かなり良質。また、MSのアクションも素晴らしく忠実に再現されている。複雑に感じる操作系統も、全ボタンを使用しなくてもクリアできるのがいい。だが、全ボタンを駆使し、〝らしい動き〟を再現できてこそ初めてこのゲームの本当の楽しさが味わえるはずだ。(リアル)

8

ゴジラ－列島震撼－

12月22日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
95%	難	7.0

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(リアルタイムシミュレーション)
●バックアップ(3コ)
●1人用●マウス対応

人気怪獣勢揃い！
ゴジラでお馴染みの怪獣が盛りだくさんのシミュレーション。全15面＋αを用意。

各面の最初は作戦会議。ここで指令が下る。

女性ユーザーズ：なんだか忙しいぞ

リアルタイムだから忙しいことこのうえない。ヘタすると5分もしないうちにゲームオーバーになっちゃう。もう少しスピードがゆっくりならユニット操作もあわてずにすんだし、感情移入もできたろうに。またゲーム自体が速いもんだから会話画面もすごく長く感じる。また、せっかく3D仕立てなんだから怪獣達がアップで見れるような機能も欲しかった。画面のわりにはちょっと怪獣が小さいしね。コマンドが多く操作に慣れるまではちょっとツラいけど、うまくまとめあがってて、ゴジラファンにはいいでしょう。(かおり)

7

ハイローラーズ：自衛隊のふがいなさも再現

キャラクターを使ったゲームはヘボい、というのが俺の持論(？)だが、これはイケる／　ゴジラ云々を抜きにしても、ゲームとして楽しいよ。肝心の映画のデータとかシネパックもマニアックだし、ファンなら買って損はないはず。ただ、重厚な雰囲気と凝った作りのわりには、ゲーム内容のあっさり感が気になるところ。ゴジラと怪獣の行動に表情がほしかったかもしれんな。ビルだの戦車だのを壊しまくるだけじゃ、ちっとばかし飽きるのが早そうだ。でも自衛隊のふがいなさも忠実に再現されてて好感持てます。(居酒屋)

7

ゲストライターズ：ゴジラ黙示録!?

長い間、日本の特撮映画を支えてきた〝ゴジラ〟に、「お疲れさまでした!!」と言って、首に花束をかけてあげるような作品(なんのこっちゃ)。リアルタイムで暴れまくるゴジラを防衛組織Gフォースの隊長として迎え撃つ!!　といったシミュレーションゲームだ。あまりに有名な「大怪獣マーチ」が流れる中、ゴジラが街を破壊していく姿を見れば、ゴジラファンでなくても感涙の渦に身を任せるだろう。しかし、気になったのが各ユニットの操作性。シミュレーションの素人が扱うには、ちょっと難しいかな!?(タカ鈴木)

7

発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ブラックファイアー

12月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.0

- ●ヴァージンインタラクティブ
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●SHT(3Dシューティング)
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用●アナログミッションスティック対応

多彩な武器を使い分けろ

アメリカ生まれのフライトシミュレーションシューティング。ミッションは全部で12。

多彩なミッションがキミを待っているぞ。

女性ユーザーズ：敵が多すぎるよう

シューティング初心者にはあまりに厳しいです。制限された弾数は少ないし、機体の操作は複雑だし、敵に照準合わせるのですら大変なんだもん。後ろから攻撃を受けるのも不本意だよう。ステージ自体も始めの説明のときしか全体が見れないから攻撃目標を探すのも大変。もう少しゲームらしく簡単でもいいのになあ。でも難易度を気にしないリアルなシューティングが好きな人はたまらないと思いますよ。種類の多い兵器や攻撃を受けるごとに操作系に異常が出るところなんか本物っぽくて燃えるんじゃないかな。(あつこ)

5

ハイローラーズ：撃って撃たれて気分爽快

DOS/Vの海外モノで流行しているフライトシミュレーターを、もうちょっとゲーム的にアレンジしたようなノリ。とにかくミサイルを撃ちまくれる爽快感は何物にもかえがたい。操作も本格的だけど、マニアじゃないと手がつけられないような難しさじゃない。いろんな面でのバランスが取れていて、すごく好きな部類のゲームっす。ヘリフェチの俺の大満足って感じ。ただ、無機質な雰囲気と、嫌ってほど出てくる敵機の多さがダメな人はいるかも。いやー、楽しいわ。ヨダレたらしながら遊び狂ってみたい。(居酒屋)

8

ゲストライターズ：アナログスティックの操作感は○

ポリゴンを使ったコクピットビューのヘリSHT。エアーウルフを彷彿とさせるOPムービーやミッション前の雰囲気タップリの説明など、その気にさせてくれる演出はいいのだが、とにもかくにもムズすぎ。しかも、必ず撃破しなければならない敵と、ミサイルなどの弾がレーダー上では同じ「白い点」で表示されるので、もうお手上げ。ただ、オプションでBGMとSEの音声のボリュームをそれぞれ別個に調整できるところはグッド。なお、アナログスティックを使用すると、操作系の煩雑さも若干解消されるぞ。(高坂)

5

真・女神転生 デビルサマナー

12月25日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

- ●アトラス
- ●6,800円(全年齢推奨)
- ●RPG
- ●バックアップ(3コ)
- ●1人用

悪魔との交渉がカギ

女神転生シリーズ最新作が新システム搭載で登場。悪魔合体がさらに親切になった。

戦闘時の効果も派手。移動はクオータービュー。

女性ユーザーズ：やっぱりメガテンはいいよね

じつは真メガテンのシリーズは最初のしかプレイしたことない私。メガテンの世界って独特の雰囲気があるよね。今回グラフィックがかなりパワーアップしているのでビジュアル面は文句なし。2D画面の移動時の操作性が気になるのが難かな。3D画面は同じ場所でも状況によってマップが変わったり、悪魔との会話も相手の性格によって変わったり細かい所でおもしろくなってるのがいいね。仲魔のシステムが変わったのはメガテンユーザーには賛否両論だと思うけどシリーズのファンなら買いだよ。(あつこ)

8

ハイローラーズ：やっと本格派が登場！

メガテンファンは、サターンでプレイできるだけで大喜びしてしまうのだろうが、そうでない(ファンではない)我が輩がプレイした感想は、「やっとサターンで本格的なRPGが出た」という感じだった。シナリオや敵との戦闘、会話がすこぶる楽しい。また、シリーズのウリである合体も、今までだと難解というイメージがあったものだが、初心者にもわかりやすいように合体表の表示やメッセージでの補足などでうまく解消されている。戦闘時の読み込みが若干気になったが、これくらいなら許容範囲かな。(元祖王様)

9

ゲストライターズ：初心者にやさしいメガテン？

初心者にキビシイRPGとして有名だったメガテンシリーズだが、これはかなり親切になっている。悪魔との会話も楽しくなり、悪魔合体もよりパワーアップ。グラフィックも音楽もなかなか素晴らしい。でもねー、どーもメガテンらしくないんだよね。操作感覚、世界観、シナリオ展開などなど、あの独特の重苦しさがなくなっちゃってる。悪魔の絵の雰囲気も変わってるけど、これは好みがわかれるところ。メガテンマニアな人は、外伝的な作品と思って遊べばそれなりに楽しめるはず。メガテン未経験者向けかな？(OLIX)

7

セガラリー・チャンピオンシップ

12月29日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 9.33

- ●セガ
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●RAC
- ●バックアップ(タイム記録他)
- ●1~2人用(対戦)●レーシングコントローラー対応

本格ラリーゲーム登場

アーケードで稼働中のラリーレーシングゲームが登場。3コース＋1コースを用意。

ある条件を満たすとストラトスが出現！

女性ユーザーズ：がんばれ！ 真の王者・トヨタ

アーケードではシビアな内容の上、大きなステアリングに振り回されていた私だが、サターン版はEasy to controlと、若干マイルドに感じられ、好感を持った。既存の車モノよりも、より滑らかで不自然でない映像が展開されて、ウットリ。ゲームとはいえ、ラリーなんだし、タイムだけではなく、いかに魅せる走りをするかという楽しみ方もあると思うが、そんな気持ちはあらゆる視点から走りを振り返ることのできるリプレイがフォロー。まるでTV中継を見てるような映像で、我らがトヨタの勇姿に胸が熱くなるぞ。(楠田)

8

ハイローラーズ：ズリズリすべる感覚がたまらん

そりゃね、業務用と比べると違うところはあります。特にアーケード版を知る人なら、方向ボタンを使った操作入力にちょっぴり違和感を覚えることでしょう。が、しかし／　いざサターン版をやり込んでみると、〝シビアなカウンター操作〟を要する「セガラリー」ならではの持ち味を見事に再現していることがわかるはず。「前輪をコーナー内側のグラベルにのせるとグリップが若干だけ良くなる……」なんて微妙な感覚が味わえるドライブものって、現時点では多分コレだけ。とっつき易さも〝本物〟よりイイっすよ。(ロン)

10

ゲストライターズ：あらゆる面で最高のデキ！

「デイトナUSA」の移植に不満を感じていた人も、まさかここまで満足いく完成度で、あの「セガラリー」が移植されてしまうとは思わなかっただろう。確かにアーケード版と相違点はあるが、アーケード版をやり込んだ俺にさえ完璧に思えるほどの完全移植……。車の挙動から操作感覚までアーケードそのまんま。さらに2P対戦やゴースト、タイムアタック、極めつけにストラトス……と、サターン版オリジナルフィーチャーも豊富に搭載され、もう文句のつけようがない。これは過去最高のレースゲームと断言する。(政綱)

10

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

カオスコントロール

12月29日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 4.33

- ●ヴァージンインタラクティブ
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（３Dシューティング）
- ●制限コンティニュー制
- ●１人用●マウス対応

ストーリー重視のSHT

異星人による地球侵略に立ち向かうストーリー重視のシューティングゲーム。全12面。

各面ごとに流れるアニメーションを楽しめる。

女性ユーザーズ：シンプルすぎるのも……

いわゆるフツーの３Dシューティング。機体の動きやステージの背景も割とキレイだけど「これだ!」という盛り上がりがないのよね。ただ敵を撃っていくだけって感じで。相手に攻撃を受けたのかわからないのもマイナス。いつのまにかゲージが減っているっていうのが嫌だなあ。場面が変わる時に入るムービーも戦闘機の飛行シーンが入るだけ。もう少しストーリーに感情移入させてほしいです。簡単な操作とシンプルな攻撃方法は初心者にオススメ。ひたすら敵を撃つことに集中できるのは気持ちいいね。（あつこ）

5

ハイローラーズ：昔のLDシューティングみたい

オープニングムービーは、流行りのポリゴンを使ったカッチョ良さげな感じ……かと思ったのに、そこに登場するキャラクターはなんか子供が描いたような稚拙なタッチでなんかがっかり。でも、ここまではまだ笑えるから許せる。問題は、ムービーのたれ流しで進むゲーム部分。せめて「スターブレード」みたいに、敵だけポリゴン表示してバックのムービーと重ねるなどの処理がほしかった。各ステージも見せ場が少なく盛り上がりに欠けるしと、洋モノならではの大味さ（？）が十二分に味わえる佳作でっす。（ロン）

3

ゲストライターズ：一風変わった近未来SHT

いわゆるムービーSHTですが、舞台が東京や新宿とかなら評価も変わったはず。自機の操作が不要で、照準を合わせて攻撃するのが特徴なので、バーチャガン対応だったらかなりのお薦めになったかもしれません。その代わりマウス対応とのことなので、そっちだと軽快にプレイできるかも。アイテムを取りながら次々出現する敵を撃ち、最終的に宇宙空間を目指すのですが、シビアな難易度で地球脱出とまでは行きませんでした。細かく設定された街や、バーチャル空間は、ハリウッドのSF作品のように美しいのですが……。（網島）

5

麻雀狂時代～コギャル放課後編～

1月12日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 4.66

- ●マイクロネット
- ●8,800円（18歳以上推奨）
- ●TAB（脱衣麻雀）
- ●無限コンティニュー制
- ●１人用

脱衣は実写!

同名シリーズの第2弾。今回は1局勝つごとに脱衣シーンがある。思考ルーチンも強化。

脱衣シーンは実写だけに興奮度もアップ？

女性ユーザーズ：これってイメクラかい？

前作よりは思考ルーチンがおりこうにはなったものの、なんで互いの時は千点とかで上がるくせにプレイヤー相手だと満貫、ハネ満で上がるのさ。まだグル攻撃は健在であったか。相変わらず目が回りそうなゲーム画面だし、標準にしてると誰が何を捨てたのかわからないのは困りもの。ポリゴン絵の女の子達が実物よりもかわいいのが救いかな（？）。コギャルのわりに脱ぎ方もセコいし、しかも今時オープンハートのネックレス、わははは!! ま、前作が気に入った方なら大丈V!次はAVギャル編だといいカンジー？（かおり）

6

ハイローラーズ：裸体を拝めるのはイイが

昔、俺の職業は雀荘の店員だった。いわゆるフリー雀荘ってやつだ。そこでお客さん相手（やく○含む）に打っていた俺にとって、こういう軟派な麻雀ソフトは今一つやる気になれない。俺も男だから女の裸を見るのは好きだけど、この程度の画質ならアダルトビデオを買った方が何倍もドキドキする。テンポも悪くて次の半荘開始までだるくてやる気がなくなる。あと、何点で和がっても最初に脱ぐのはネクタイだけなのは馬鹿にしてる。また、トップを取ってもご褒美ないのは泣けるし、視点切り替えに意味があるの？（池サラ）

3

ゲストライターズ：媚び媚びギャルはお肌の曲がり角

前作は半荘（１ゲーム）プレイ後にしか、脱衣を拝めなかったので、今回1000点で脱いでくれるサービスの良さは歓迎します。捨て牌を見ながらプレイできるモードもあり、四人打ちの麻雀ゲームとしても十分楽しめます。しかし、初級では３人としかプレイできないので、上級で４人目を選んだらこれが和がれない。７～８巡でCOMにやられる。なんか納得できません。高い手作りをじっくりしたいのなら他を当たるべし。ギャルのレベルはまあまあですが、みんな似ている。せっかく脱衣する子が選べるのに……。（網島）

5

ROBO・PIT

2月発売予定

使用サンプルの完成度 90% 難易度 普 平均点 6.33

- ●アルトロン
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●ACT（ロボット対戦）
- ●バックアップ（10コ）
- ●１～２人用（対戦）

最強のロボットを作れ!

各パーツを組み合わせて作るロボットを操作する対戦格闘ゲーム。10体まで登録可能。

対戦画面は縦２分割。視点は３種類あるぞ。

女性ユーザーズ：カワイイのがイイね

自分でロボットを作れる、というのが、とにかく楽しい! キャラクターメイキングができるゲームっていうと、ハードなものが多かったけれど、キャラクターがかわいいからとっつきやすく感じちゃう。操作も簡単だから、初心者さんにもおススメできます。このテのゲームが苦手なワタシですが、これについては思いっきりハマってしまいました。プレイフィールドにある障害物を利用して、かくれんぼしながら戦うのが楽しいかも。対戦も操作が簡単なだけに燃えます! 接待ゲームとして使ってもいいかも。（みにぃ）

7

ハイローラーズ：もっとアタマ使って戦え

各種パーツを組み合わせ、自分だけのロボットを造る……古典的なアイデアだけど、実際にやってみるとこれが結構面白い。「がんばれロボコン」で育った私にとっては（古い）、見た目にヘボそうなロボットを造ることにこだわる、これだけで１時間は遊べました。ただ、そのロボで実際に他のロボと戦わせると、なぜかランク１位の相手にも楽勝。どうやら、まだCPUロボのアルゴリズムは未完成らしい。面白くなるかどうかは、正直このバランス次第だと思う。現時点では不明なので、とりあえず可能性も含めこの点で。（ロン）

6

ゲストライターズ：相手を叩きのめせ

男の子だったら、誰でも小さい時に怪獣とかミニカーを集めて、ぶつけたりして遊んだよね。それがテレビモニタの中でできるんだから、技術の進歩に驚くとともに、想像力が乏しくなるんじゃないかと心配したりもします。いわゆる育てる楽しみもあるんでなかなかハマれるんですが、お目めパッチリのロボットは好みの分かれるところですね。フルオートで戦うモードが用意されていても良かったと思います。そうそう、女性型のロボットがいません。人間型のプラレス対戦ゲームへの期待を込めてこの点数。（網島）

6

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

必殺パチンココレクション

1月19日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 普　平均点 6.0

●サンソフト
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(パチンコシミュレーション)
●バックアップ(1コ)
●1人用

出玉爆裂、満員御礼?
実際に稼働中の人気機種6台を収録したパチンコシミュレーション。拡大縮小機能つき。

店によって交換レートが違う。最初は2店から。

女性ユーザーズ：釘調整させてよぉ〜!

現在稼働中の実機6種というんで楽しみにしてたんだけど、まさか4種までもがアレパチだとは思わなんだ! メーカーとのカラミもあるんだろうけど、初心者向きじゃないよねえ。あとデジパチが2台でしょ。権利モノや電役、ハネ物はまったく無視ですかい。でも何が一番問題かって、攻略モードですら釘がいじれないことよね。せっかく勉強しようと思っても、「EASY」「HARD」じゃねえ。まだ店にあるってんで遠慮したの? でも納得いかなーい!! パチンコファンの心を摑むにゃまだまだ研究の余地アリよ。(かおり)

5

ハイローラーズ：パチンコのゲームとして

まず、釘の打ち方で玉の流れがわかるまでパチンコにハマッた人は要注意。こいつは1本1本の釘の状態を調整できないのだから。それ以外の台の再現性は◯。どちらかといえば、家で気軽にパチンコが打ちたいなあ、と軽く思っている人向き。流れてくるBGMはパーラーの雰囲気が出ている(個人的には好き)。開発版だからわからなかったけど打つ時刻によって出玉の傾向も違うのかな。射幸心をそれなりに煽るコンテストもあるし、やり続ける気にはなる。収録されている機種が好きならゲームとして楽しめるぞ。(元祖王様)

6

ゲストライターズ：パチンコ屋に行きたい!!

パチンコメーカーの大一と藤商事の実機台6機種をプレイできるパチンコソフト。見た目がハデで、初心者にもとっつきやすいデジタル台だけでなく、熟練したパチンカーが好むアレパチがゲームでプレイできるというのが渋い!! 攻略モードの他に、今流行りのパソコンネットで出玉を争うといったモードもある。さらに4人打ち麻雀を楽しむことも可能!? でも、どのモードもイマイチ熱中できないのがね。フィーバーしても、とってもムナシイ。パチンカーをパチンコ屋さんに行かせなくするものでなくては。(タカ鈴木)

4

ガーディアンヒーローズ

1月26日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 普　平均点 8.0

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(格闘アクション)
●バックアップ(1コ)
●1〜6人用(対戦・協力)●タップ対応

キャラ入り乱れの格闘ACT
時には10体以上のキャラが入り乱れる格闘アクション。対戦可能キャラは45種類。

フルサイズ表示のアニメーションは必見だ!

女性ユーザーズ：とりあえず1度やってみて!

横スクロールアクションって今イチねっという人にもオススメ。基本コマンドは初心者でも簡単に出せるし、上級者でも連続技を楽しめると思うよ。特殊攻撃も豊富だし、対戦もキャラは多いしお遊び要素が入っていて飽きないしね。格闘ゲームに慣れてしまっていた私にはガードができるのがうれしいね。もう空中に放り投げた相手に技を叩き込む爽快感に病みつきになりそうです。会話の中の選択肢でステージが変わるから何度やってもストーリーが新鮮なのも◯。後半の難易度の高さも大目に見ちゃう。(あつこ)

8

ハイローラーズ：爽快感重視でよろしい感じ

「ファイナルファイト」から始まる横スクロール格闘アクションを、今風にアレンジした作品。作り込みの良さはさすがトレジャー製で、適当に操作するだけでも多彩な技が繰り出せるし、魔法の演出なども凝っていて楽しい。6人で遊べる対戦モードも「見にくいかも」なんて言わず、皆で遊べるという強引さを買いましょう。難を言えば、対戦モードはともかく、ストーリーモードは3ラインシステムの必要性を感じないってことか。剣と魔法というありがちなシナリオ展開やオープニングも好みが分かれるところ。(ロン)

ゲストライターズ：サービス満点の1点

まずはストーリーモードで、殴り系アクションと格闘ゲーム、そしてRPG要素の3つを絶妙に融合させつつも、アンデッドという救済キャラの設定などに、ゲーム作りのうまさを感じるね。本格的な多人数プレイが楽しめる対戦モードもよく練られている。空中での立ち直りやオート防御といった、一見目立たないけど融通のきく各システムのおかげで、テンポが途切れることなく闘えるのも気持ちいいね。メモリの関係でキャラがやや小さめなのは残念だけど、トレジャーならではの持ち味が発揮された1作だ。(ジャム)

ザ・ホード

1月26日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 難　平均点 6.66

●BMGビクター
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG
●無限コンティニュー制
●1人用

油断すると食われるぞ!
ホードから村を守り、発展させるアクションシミュレーション。ホードは8種類存在。

主人公はナイトの称号と領地を授かるが……。

女性ユーザーズ：牛のしっぽに愛を見た

あまりにおマヌケなオープニングにあっけにとられたけど、プレイするうちにわかってきた。要は主人公のバカさ加減、ひいてはゲーム自体わかりやすいってすばらしい、ということが。苗を植え牛を買い、ホードがきたらぶった切って村を守る。これだけで村が成長していくという単純明快さは、律儀な日本人にはなかなか考えつかないアイデアね。操作系も単純だし、頭を使わずに楽しめるいいゲームです。何より牛! すげーリアルで反芻までしている。こういうところにこだわるのが海外ゲーのいいところ。(かおり)

7

ハイローラーズ：牛さんはカワイイけどね

見た目は牧歌的な「パワーモンガー」。ゲーム内容は1ターンごとに襲いかかるホードとかいう鬼を、自分の村から守るのが目的……なのだが、ターンが進むごとに自分の意志とは関係なく無秩序に村がどんどん発展するため、自分なりに考えた攻略が実践できないもどかしさがある。結局のところ、水壕や落とし穴で効率よくホードを減らし、後は残党を剣で倒す、この繰り返しで何とかなる大味なゲームとみたがどうか。ま、私は8種類いるホードのうち3種類しか見てないので、実際はもっと奥が深いのかもしれん。(ロン)

ゲストライターズ：たぁすぅけぇてぇ〜(笑)

バ◯なことをマジになってやるセンスと、適度なゲーム性。バ◯ゲーとしては及第点をあげられる。まあ、操作性が悪かったり、マップ表示に時間がかかるがな。古えの迷作(?)「ランパート」というゲームがあったが、あれからパズル性をなくし、シミュレーション性とアクション性を加えたという感じ。海外のゲームだけに、少々バランスの悪さは感じるが、慣れてくると忙しさが楽しく感じられるから不思議だ。ただ、この忙しさが良い、というゲームかどうかは考えものだが。万人向けじゃないのは確か。(TETSU)

7

発売予定ソフト

松方弘樹のワールドフィッシング

1月26日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	7.0

- ●メディアクエスト
- ●5,800円（全年齢対象）
- ●SLG（フィッシングシミュレーション）
- ●バックアップ（3コ）
- ●1人用

松方弘樹直伝！
松方弘樹が自ら指導するフィッシングSLG。バスモードとトローリングモードを用意。

MODE SELECT
各々5種類のモードで細かく指導するぞ。

女性ユーザーズ：キムタクならもっといいのに

最近の釣りブームに便乗してまたまた釣りゲームが登場。でもこれはまったくのド素人でもわかるように用語説明もしっかりついていたりと、なかなか親切設計で好感が持てます。ビギナーモードでプレイすれば松方弘樹が細かくアドバイスをくれるしね。操作もゲームの域から出ていないものの、わりと実践ライクで楽しめます。トーナメントともなるとかなり難しくなるけど、このテの初心者にはうってつけのゲームでしょう。実写取り込みもまずまずキレイだし、アシストの娘も顔よしスタイルよしでグッドグッド／（かおり）

7

ハイローラーズ：釣り番組の臨場感山盛り

初心者向け釣り番組を見ているかのような展開のゲームですな。用語なんかも松方弘樹が非常にわかりやすく解説してるし、グラフィックもきれい。ビルフィッシュとブラックバス釣り、2種類のゲームが入ってるところも魅力の1つでしょうか。でも、よく見るとどっちも元は同じシステムなんだよね。だから、バスフィッシングのルアーをポイントへ投入れる部分がおざなりになっちゃって……。いままでの釣りゲームのいいところを抜き出しつつ、オリジナリティーは大事にしてます。ビルフィッシュも熱いぜ／（居酒屋）

7

ゲストライターズ：遠山の金さんと釣り!?

ゲームというよりTV東京の番組を見てるみたいだ（にしちゃキャストが豪華!?)。釣りゲームとしてのデキはそこそこ。若干の知識を持っていればかなり遊べる。操作とムービーがシンクロするのもなかなか気持ちいい。2種類あるタックルの性質の違いもちゃんと再現されているのには感心する。それにしても、どっちの釣りも外道ばっかりでなかなかメインの獲物がかからないのがイラつくなあ。また、買うユーザーは大人が多いだろうから、アシスタントの女の子のサービスがもう少しあってもいいのでは？（TETSU）

7

サイベリア

1月26日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
80%	難	6.0

- ●インタープレイ／EAV
- ●6,500円（全年齢対象）
- ●ACT（アクションアドベンチャー）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用

テロ集団の秘密を暴け
主人公がテロリスト集団ザ・カーテルの秘密をあばいていくアクションアドベンチャー。

各所に設けられたムービーにも注目だ。

女性ユーザーズ：キスシーンもあるのよ（笑）

う……た、たしかに次世代機（もう死語）らしいゲームで、やけにリアルな映像なのです。なのに／　動きが妙にぎこちない。一昔前のSF映画に出てくるサイボーグのような。そして／　登場人物の顔がコワイ。まずはこれが受け入れられるかどうかかなぁ。長時間見るものだから案外重要でしょう。で、肝心のゲームにはSHTやADVの要素が入っているんですが、なんとなくLDゲームっぽい。ちょっと操作を間違えるとすぐに死んじゃう。ちなみに私は数分後に死にました。でも直前からやり直せるから安心してね。（ようこ）

6

ハイローラーズ：がんばれ海外作品！

やっぱりというか、海外モノは不親切というのを改めて思わせられた。何の警告もなしに序盤から自分の分身である主人公が、油で滑って死んだり、謎の液体にさわっただけであっけなくゲームオーバーになるなんて、ゲームのおもしろさを実感する前にプレイ意欲が半減してしまう。海外ゲームをやりこんでいて、こういうものなんだと納得できる人、時間を持て余している人にはオススメか。CGの見せ方はよくやっていると感心させられるが、肝心のゲームとしての完成度はどうしても首をひねってしまうぞ。（元祖王様）

5

ゲストライターズ：ハードボイルドアドベンチャー

スムーズな操作感が特筆のアドベンチャーゲーム。次々と起きるイベントにはリアルタイムで対処しないと、ゲームオーバーになってしまいます。けれども理不尽なトラップは少ないので、なかなかの秀作といったところ。攻略本が作れるほどの内容が、この価格で提供されるのが嬉しいですね。いわゆる海外パソコンのアドベンチャーや、RPGが好きなら、文句なしに楽しめると思います。要所要所で自動セーブされるので、毎日少しずつプレイできるのもありがたい。本格シューティングやパズル面もあって楽しめます。（網島）

7

DEATH MASK

1月26日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
80%	難	6.0

- ●バンタン電脳工場
- ●8,800円（18歳以上推奨・3枚組）
- ●ADV（ムービーアドベンチャー）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用

気がついたら敵の顔に
敵の顔にされてしまった主人公ジェイクが真犯人を追跡するムービーアドベンチャー。

3枚組の大容量を生かしたムービーがウリ。

女性ユーザーズ：忍耐強く根気がある人へ

1度目のプレイは始まって10秒でゲームオーバー。先を知らないと全然進めない難しさ。その上リアルタイムとはいえ入力できる時間があまりに短くて考える暇もない。こういうゲームは考えながら進めるものじゃないのかなあ。でも先がわかってしまったら緊張感も減ってしまうし、楽しみ方の難しいゲームね。でもすべてが自分の視点で動くゲームって言うのは個人的に好きなので映画を実際に体験している感覚は楽しいです。ストーリーも凝っているのでこのテの話とアドベンチャーものが好きな人はどうぞ。（あつこ）

6

ハイローラーズ：意地悪さがなければねぇ

俺の憧れる、近未来チックで荒廃ぎみな世界が舞台のインタラクティブムービー。いやー、マネーパワー大爆発げな、濃いめの映像と内容は「ブレード○ンナー」が好きな人ならハマるでしょ。内容は間違いなくハイレベル。でも、次の行動の答えを知ってないと即死、操作を誤ったら地獄行きっていう意地悪なシステムは何ともやりきれん。謎解き自体は難しくないけど、やっぱり何度も死ぬんだよな。かんじんの物語よりも、ゲームオーバーになった悔しさのほうが印象に残る。サクサク進めたら、楽しいのに。（居酒屋）

7

ゲストライターズ：テ、テンポがっ……

ゲームの作りはデジタルノベルですな。でも、文章を読んでいくのではなく、すべてビジュアルで表現されているところがおもしろい。ところが、これがアダになってテンポがすごく悪いんだよね。趣向はいいだけにちと残念。それに、すぐゲームオーバーになってしまうのも考えもの。コンティニューすれば、直前の場面からスタートするけれど、ゲームのテンポが悪いだけに同じシーンもう一度みせられるのはね……。ストーリーや設定は、とてもおもしろそうなのに、損をしているな。もったいないッス。（グババ）

5

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

でろ～んでろでろ

1月下旬発売

使用サンプルの完成度 90% 難易度 普 平均点 6.33

●テクモ
●5,800円(全年齢対象)
●PUZ(落ちものパズル)
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

のびてのびて大連鎖！
5色のでろを並べる落ちものパズル。でろ～んと伸びた腕？で連鎖が起きる！

モードは4種類。その名のとおり朝まで？

女性ユーザーズ：狙いすぎかな？

いわゆる「落ちもの」ゲームなんだけど、なかなかイケますよ。同じ色のブロックを4つ並べると消すことができる、とルールは簡単なんだけど連鎖を作るのが難しいんだよね。慣れるまでは、連鎖ができにくくて「なあんだ」と思うかもしれないけれど、やり込むと結構ハマるんじゃないかな？ 対戦相手のCPUキャラも、ひとくせもふたくせもあって面白いかも。全体的にただようB級映画のような、なんともいえない雰囲気が気に入りました。とりあえず、ヒマ潰しに最適。摩天楼モードの覇者をめざせ。(みにぃ)

6

ハイローラーズ：結構イケるよ、これ！

最近、落ちモノパズルが氾濫しているので少々食傷気味だった我が輩だが、これは久々に好感がもてた。ゲーム中に流れるBGMやSEが妙にシュールで笑わせてくれる。しかも、法則を知らないでプレイしても、お手軽に連鎖が作れてしまうのでパズル嫌いにもオススメできる。しかし、コンピュータとの対戦は難易度が急に上がるなど、バランスがいまひとつのところが気になった。また、序盤に速攻で連鎖を作ってやると、コンピュータが勝手に自滅してしまうことも多々ある。でも対人戦は結構楽しめるぞ。(元祖王様)

7

ゲストライターズ：気持ちいいけどキレがない

ぷよから発展したと考えていいパズルだが、あまりにもでろ同士の接触がありすぎて組み方を考えづらいんだよね。気がつくと、計算外の連鎖ができてしまい勝手に消えてしまうのだ。フィーリング連鎖は気持ちがいいが、これでは対戦ゲームとしては完成度が高いとはいえない。ま、もとがアーケードのものだから、このコンセプトもわからないわけではないがね。また、摩天楼モードはスゴいセンスだが、半分の高さでもいいんじゃない？ 連鎖の勢いはものすごいので、それを楽しみたい人にはおすすめする。(TETSU)

6

プロ麻雀 極S

1月12日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 7.66

●アテナ
●5,800円(全年齢対象)
●TAB(麻雀ゲーム)
●バックアップ(2コ)
●1人用●タップ対応

超硬派麻雀ソフト登場
イカサマ・インチキなしの本格的麻雀ソフト。分析対局で自分の打ち筋も研究できる。

実力派プロ雀士16名と麻雀卓を囲めるぞ。

女性ユーザーズ：腕を上げるには一番ね

プロの雀士が相手なだけに硬派で緊張感ある麻雀ゲーム。間違ってもグルでプレイヤーを攻めてくることはないし、配牌もインチキくささはまったくない。思考ルーチンもプレイした限りでは既存の麻雀ゲームとは違っていかにも実戦っぽい感じ。リーチなんてかけられるとアツいアツい。またクイズモードでは、どの牌を切るべきかをしっかり勉強できたりと、腕を鍛えるのにもの十分。外見の派手さもなく画面もオーソドックスだけど、本当に麻雀を覚えたい、楽しみたい方にはうってつけのゲームだと思うな。(かおり)

7

ハイローラーズ：硬派が泣けるほどイイ

こういうソフト欲しかったんだよね。俺みたいに硬派な麻雀をやりたい人には絶対買いの一本。いろんなメニューがあって特に分析対局は和了率や上がり点の分布など自分の対局データが見られる。思わず「高い手を狙いすぎか」とかワザと考える振りしてみたりして結構楽しい。他にも雀力クイズとかいうのがマジでハマる。単体でも1本のクイズソフトとして売れそうな感じ。プロの先生方との対戦も雀士気分で◎。画面も美しいし切り替えもスムーズ、思考も十分でこのリーズナブルなお値段。俺は買うよ。(池サラ)

9

ゲストライターズ：遊び気分じゃ勝てない

サターンの麻雀といえば、"脱衣"と思われがちだが、これは硬派な麻雀。ゲームとはいえ、プロの雀士と打てるのがウリ。そのためか、打ちスジが妙にカタくアガリにくい。脱衣系の軟派な麻雀ゲームと同じ感覚でやろうものなら、痛い目を見ます。しかも相手はプロの面々。みんなバリバリアガります。なんか自分はノケモノにされた気分で、半荘が進む……。まあ初心者無用ということなのだろうが、ちょっとは腕に自信のあった自分もお手上げでした。楽しむというよりは、強くなりたい人向けの1本ですね。(グババ)

7

編集部総評

「セガラリー」に「メガテン」「ガンダム」「ガーデイアン」そして未着ながら1月26日に出る「ストZERO」と、今回も話題作が満載。年末年始も狙い買いだ！

女性ユーザーズ：VF2後も財布を閉じる暇はなし。ガンダムとメガテンはファン必携だし、ガーディアン可愛いし、ラリチャン飽きないし…お金ぇー！(ようこ)

ハイローラーズ：海外モノにメロメロの輩は「ブラックファイアー」と「デスマスク」をチェック。国内モノは「セガラリー」に「ゴジラ」でバッチグー(死語)。(居酒屋)

ゲストライターズ：目立つものと目立たないものに差がありそうな今回だが、じつはどれもレベルが高いのがうれしいね。平均8点以上は必携だぞ。(ジャム)

新着ソフトチェーック!!

年末年始をはさむ合併号なので、サンプルのほうもギリギリまでかかった各タイトル。残念ながら最後まで未着だったソフトは、プレイ経験レビュワーがひとことチェックだ！

ストリートファイターZERO

1月26日発売予定

完成度 95%

●カプコン
●5,800円
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

アーケードで人気稼働中の対戦格闘ゲームが登場。サンプル未着につき今回はワンポイントチェック。

タイトル発表から発売まで半年もかかっていないこと、移植度もほぼ完全と言って差し支えないこと、初心者でもZEROのシステムを体得できるトレーニングモードなどオリジナル要素があること、そしてゲーセンでいまだに稼働中であることetc･･･。これだけのプラス要素の揃った作品は珍しい。もちろん、業務用をやりこんだ人には細かな気になる点もあるだろうが、家庭用ということを考えれば納得できるはず。ぜひスティックで本格的にプレイしてほしい。(カプコン担当編)

天地無用！ 魅御理温泉 湯けむりの旅

1月下旬発売予定

完成度 90%

●ユーメディア
●8,900円(18歳以上推奨)
●ADV(アドベンチャー&シミュレーション)
●バックアップ(2コ)
●1人用(2枚組)

テレビ、ビデオで大活躍したキャラがオリジナルアドベンチャーゲームで大暴れ！ 声優陣も豪華。

「天地無用！」は今までにもパソコン、PCエンジン、スーパーファミコン版とゲーム化されてきたが、今回のサターン版は完全オリジナルストーリーのアドベンチャーゲームとして登場する。お約束のオリジナルキャラや、ちょっぴりHな画面(舞台は温泉)ももちろんあるぞ！また、ストーリーを進めていく中で分岐点があり、選択したルートや会話で展開が変化する。それに伴って、エンディングは複数用意され、繰り返しプレイができる作りになっているぞ。(元祖王様)

AZUMA：東　祥高（あずま　よしたか）1947年　奈良県生まれ　これまでに10余枚のアルバムを発表、「日本」をイメージさせる品格の高い音楽が評価され、NHK「国宝の旅」のBGMや神社仏閣、博覧会や記念行事、式典の音楽プロデュースなどを主に行ってきたが、『パンツァードラグーン（SS）』以後『東京ダンジョン（PS）』など、ゲーム音楽も手がけるようになった。最近はD-RAMという独自のユニットも結成。既存のゲーム音楽の型にとらわれることなく、若いアーティストやクラブシーンで活躍する人々との交流をはかるなど、精力的な活動を展開している。

AZUMA

編集部（以後編）：AZUMAさんは「パンツァードラグーン」を手がけられて以来、ゲーム音楽でもご活躍ですが今回のようなアルバムを出した経緯など教えてください。

AZUMA：パンツァー以来、自分なりにゲームをのぞき込むようになりましたが、やはり僕はゲームをすること自体より、音楽に関心がいきますね。

　何種類かのアーケードゲームを楽しんでいるうちに、いろんな欲求が出てきたんです。今回取り上げたゲームはかなり以前のゲームで音が少ないでしょ、それにストリングスをかぶせてたりしているうちに、原曲とは違う良さを創っていくことはできないかなと。

　僕たちD-RAMにとっては非常に自信のあるできです。原曲の良さが出て、なおかつD-RAMらしいアプローチもなされている。装いを変えた音楽を耳にしながらゲームをすると、ゲームがまた違った感じがしてくるんですよ。それを体験してもらうことが聴いてくれる人に対してのプレゼンテーションです。

編：何曲かおおまかに解説していただけますか？

ITOH：「パワードリフト」は派手にいかせてもらいました。

AZUMA：これは3回くらいやり直したんだよね。

ITOH：最初は地味な感じで、カラオケみたいになっちゃって（笑）。もう思いっきり変えましたね。ディレイばんばんで、なかなかアンビエントな感じになりました。

AZUMA：「ファンタジーゾーン」はかなり苦労しました。クラブ系のアプローチが難しいんですよ。

ITOH：メッチャクチャ明るくてこれぞゲーム！　って感じのイメージでしょ。速くするとメタルみたいになっちゃう。結局ジャングルっぽい感じプラステクノっぽいベースでゴリ押ししましたね。

AZUMA：どの曲にも言えることなんですけど、どれか1つの音に体を預ければそのまま流れていくような作りなんです。メロディーラインは変わってないんですけど、間合いを変えたりイントロで遊んだり。

AZUMA：「ギャラクシーフォー

D-RAM

セガアーケードセレクション D-RAMリミックス

「パンツァードラグーン」などの音楽を手がけたAZUMAを中心としたユニット『D-RAM』（ディーラム）。様々に形と手法、そして参加メンバーを変えながら、ゲーム音楽に新風を吹き込んでいる。

　このアルバムはセガのアーケードゲームに使われているBGMから10曲をセレクト、それらをD-RAMがアレンジした。なおブックレットにはセガサウンドスタッフとAZUMAのスペシャルトークが掲載されている。

ス」は完全なクラブリミックスのアプローチです。実際クラブで流してもなんら違和感ないでしょう。
編：このようなアレンジCDはこの後も出される予定はありますか？
AZUMA：「原曲は良かったなぁ」と思っている人に、それよりもいいなと思わせるものが作れるかどうかですね。イイと思われているものを触るのは危険なんですよね。まさに挑戦です。これを聴いていただいて「なんだぁ」って言われたら2度としません。ゲームの音楽そのものをもしかしたら考えます。でも「いいじゃないか」って言われたら、もっといろんな表現を聴かせたいですね。やはりセレクションってシリーズは続けていこうと思っていますから。
編：D-RAMはいろんなユニットになるそうですが、今回お2人の分担はどのように？
AZUMA：ITOHくんだけ、僕だけ、あとは彼がやったものを僕が全然違うものにしたりとか（笑）。
編：お2人は師弟関係ですが？
ITOH：先輩後輩です。AZUMAさんは、音楽的にすごい厳しい方ですけど、尊敬していますよ。今回もアイデアを投げかけてもらいました。それがなかったらこんなイイデキにはならなかったと思う。反面、自分の技量のなさを感じました。「勉強せにゃっ!」って痛感しましたよ。
編：1番の推薦曲は？
ITOH：「スーパーハングオン」と「エイリアンストーム」かな。渋いし、つながりがイイんですよ、「パワードリフト」からの流れがね。
編：最後に読者の方にメッセージをお願いします。
AZUMA：やれるだけのことはやりました。原曲と比べても、どう聴いてくださってもいいんです、とにかく楽しんで聴いて下されば。
ITOH：ホントにその曲が好きで死ぬほど聴く、ということが誰でもあると思うんですけど、このCDも何度も聴いて楽しんでもらえれば本当に嬉しいですね。楽しめない人は手紙送って下さい。「こんなんちゃうでー!」って（笑）。
AZUMA：最後にこれを聴いてもう一度ゲームとドッキングさせたイメージを楽しんでもらう時そばにこれがあったらいいなと思います。

ITOH

ITOH：井東誠介（いとう　せいすけ）1966年　広島県生まれ　高校時代に音楽に興味を持ち、大学入学と同時にバンド活動を始める。ソニー、ビクターなどいくつかのレコード会社のオーディションに入賞、FM番組でオムニバスレコードを発売するなどの経歴を経て、某ゲーム会社に入社。以後、サウンド担当としてNEO・GEOやプレイステーションなどの作品制作に関わった。しかし、サラリーマン的な音楽活動に飽きたらず、新たなる展開を求めて「D-RAM」に参加。今回の東氏とのユニットをきっかけにいろんな方面にチャレンジし、勉強を積む予定。

●VAP●発売中●2,500円（税込）：抽選でこのCDを2名様にプレゼント。ほしい方はこのコーナーに登場してほしいクリエイターを書き編集部まで。締切は1月20日消印有効。

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

32bit級 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM ●カプコン ●サターン

豪鬼使用コマンド

愛知県・田口荘介・16歳

まずグループバトル以外のキャラクター選択画面を表示させる。次に、カーソル（1P側）をスパイラルに合わせて1秒以上待ち、その後に左、左、左、左、右、上、右、右の順に押してカーソルを動かす。そして最後にシルバーサムライに合わせたら、1秒以上待ってから弱キック、強キック、強パンチのボタンを同時に押すと、豪鬼が使用可能になる。2P側で豪鬼を使いたい場合は、最初にカーソルをストームに合わせて1秒以上待ち、その後に右、下、左、左、左、左、下、右の順に押してカーソルを動かし、最後にスパイラルに合わせて1秒以上待ち、同様に3つのボタンを同時に押すこと。

3つのボタンの同時押しをきっちりやらないと成功しにくい。失敗したらやり直そう。

成功すれば豪鬼が登場する。グループバトル以外ならどのモードでも使えるぞ。

64bit級 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM ●カプコン ●サターン

ジャガーノートで対戦

大阪府・ミケーネ・20歳

VSモードで豪鬼を使って対戦した後、コンティニューを選んでキャラクター選択画面に戻る。

そして豪鬼を使っていた側のコントローラーで、方向ボタンの左上を2回押すと、うまくいけばカーソルが表示されないままで、ジャガーノートが選べる。カーソルが現われてしまった場合は失敗なので、再び豪鬼を使ってやり直すこと。

豪鬼使用後の選択画面で左上を2回押すと、カーソルが出ずに、ウルヴァリンを経てジャガーノートが現われる。

32bit級 ギャラクシーファイト ●サンソフト ●サターン

ボスキャラクター使用コマンド

茨城県・伊庭亨・22歳

まずモード選択画面で、カーソルをVSモードに合わせる。そして、1P側と2P側のコントローラーのL、R、Yボタンを押さえたら、そのまま1P側のスタートボタンを押す。

すると、VSモードに限り、フェルデン、ローウェ、ボーナスくん、ヤコプの4キャラクターが使用可能になるのだ。

対戦に合わせた後、両方のL、R、Yを押さえ、1P側のスタートを押す。

すると、本来は敵キャラとして登場する4人も対戦で使用可能に。

32bit級 スーパーリアル麻雀グラフィティ ●セタ ●サターン

「PⅣ」で対局相手を選択

栃木県・坂下ED・21歳

「PⅣ」でゲームをスタートしたら、最初のデモが表示されている時にY＋Zボタンを押さえて、対局が始まるまで待つ。

すると、いきなり2人目の悠から対局することができる。また、同じ要領でL＋Xボタンを押さえたままスタートすると、すぐに3人目の香織と対局できる。

このデモ画面でボタンを押さえたまま待つ。スタートでとばしても可。

すると、1人目の愛菜をとばして、他の2人とすぐに対局できる。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
●ハガキの裏（封書も可）に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

級	謝礼
64ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

●裏技リーグ欄外編〈スーパーリアル麻雀グラフィティ〉【PⅤの高画質デモを見る】まず「PⅡ」を選択してオプション画面に入る。そして方向ボタンを→↓↘か、↑→↓←↑（右回転）か、↑←↓→↑（左回転）とすばやく押すと同時に、A、B、Cいずれかのボタンを押すと（格闘ゲームのコマンドの要領）、なぜか「PⅤ」の3人のデモが見られる。（東京都・伊勢谷）←映像は以前の「PⅤ」と同じだけど、画質が高くなっているのでファンは必見。32ビット級だ。

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト ●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年1月25日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは1月25日（当日消印有効）、発表は本誌2月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。　（TEL 03-5642-8185）

2 「THE KING OF FIGTHES '95」カレンダー ●3名

非売品／提供 SNK

お店では売っていない貴重なKOFカレンダー。隣の人が「京サマぁ」と叫んでます。

3 「真・女神転生」ポスター ●3名

非売品／提供 アトラス

冬休み、おコタの友はメガテンで決まりだね。寝不足注意。

4 「峠KING THE SPIRITS」ソフト●3名

提供 アトラス

日頃ガマンしている人、これなら点数も命も心配無用！

5 「パズルボブル」音楽CD ●3名

提供 サイトロン

4種類のゲームミュージックが詰まった、楽しい1枚。

6 特製伝言クリップ ●6名

非売品／提供 VING

オフィスでは1人に1個あると便利だぞ。部屋のドアにつけるもよし。

サターンは若者だけのハードにあらず。公文をやって強くなれ！

7 「AI将棋」ソフト●3名

提供 ソフトバンク

12月号読者プレゼント当選者

①お好みセガサターンソフト（20名）
東京都・増澤崇、神奈川県・石井由紀子、東京都・土方雄一郎
福岡県・石田晋也、兵庫県・笹部知愛、青森県・相沢和、
埼玉県・大杉智子、千葉県・田町宏一、石川県・渡辺秀治
愛知県・秋庭卓雄、神奈川県・重森晴之、島根県・大河内充
山口県・飯沢章雄、大分県・荘司哲之、京都府・羽田重朗
宮城県・笹塚誠司、東京都・仲西田勝人、富山県・成田祐子
栃木県・小宮山俊、岡山県・牧野正和
大阪府・馬越竜也、千葉県・宇野秀和
滋賀県・大木推、神奈川県・佐伯ちゆ、香川県・服部輝樹
長野県・石塚深雪、大阪府・木村哲
②「天地無用！」ソフト（3名）
和歌山県・城田弘泰、兵庫県・中野恵一、福島県・千野英敏
③SNKカードホルダー&ダライアス外伝クリアケース（10名）
千葉県・伊藤圭輔、神奈川県・松尾直樹、埼玉県・久保田洋平
③アニメ版「バーチャファイター」ポスター（10名）
東京都・染谷正人、静岡県・仁藤裕二郎、長野県・阿部美紀
愛知県・伊藤公一、神奈川県・橋本秋子
長野県・村田貞敏、埼玉県・白石貴之
千葉県・佐藤有紀、東京都・中畝正義、群馬県・鈴木淳
④「ストリートファイターRBOF」テレカ（3名）
東京都・長浜篤忠・長崎県・高木史幸、岩手県・三池栄治
⑤「将棋まつり」のぼり&テレカセット（3名）
茨城県・佐佐木浩大、静岡県・寺崎宏、広島県・満瀬秀徳
⑥「ぷよぷよ通」&「魔導物語A」ポスター（5名）
群馬県・浜田達哉、東京都・武井通浩、千葉県・五月女智昭
神奈川県・杉崎正美、大分県・斉藤敏

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

'95年はセガサターンの飛躍の年といった感で無事終わりをつけ、いよいよ新年を迎える。サタマガ編集部も年末年始はちょっと一息。というわけで今号は、12月22日・1月26日の合併号。1月26日発売の次号では、'96年のNEWタイトルが大集結！　ご期待ください。

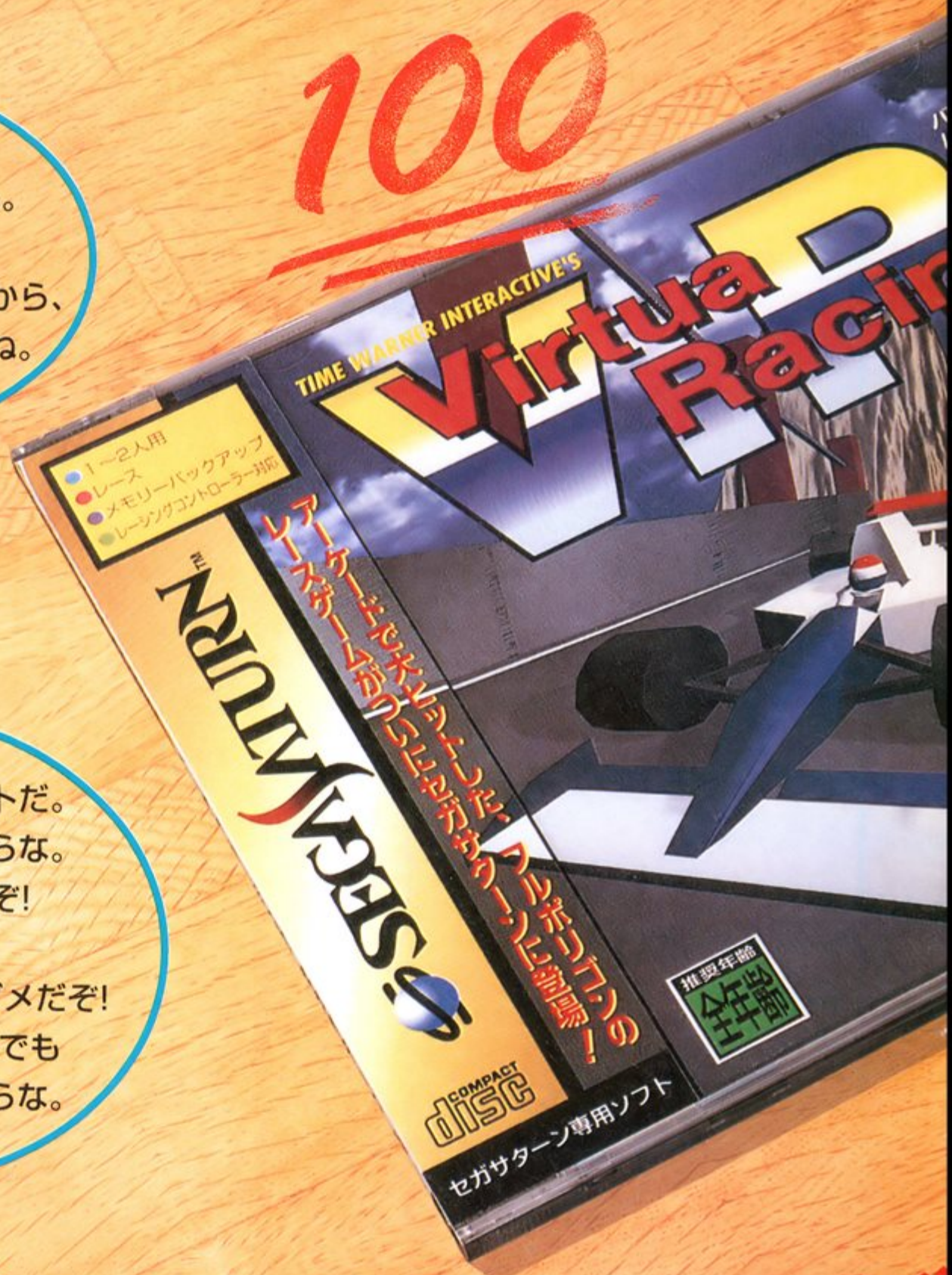
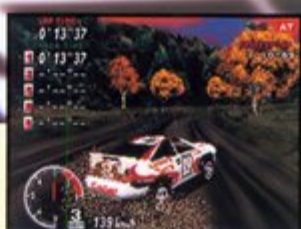
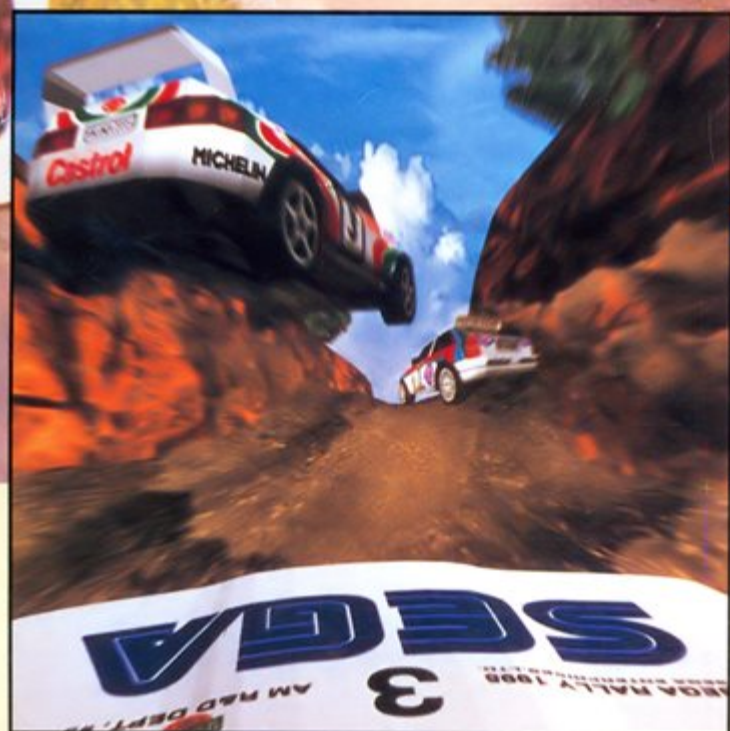
セガサターンマガジン2月9日号は 1月26日発売です

本誌の内容に関するお問い合せは　**03-5642-8185**

平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大 砂金雅彦／**編集協力** 政綱大介 山田朋一（ヘッドルーム） 稲元徹也（ターニングポインツ） 浅川直樹（山猫有限会社）／**アシスタント** 小菅 誠 北山貴代／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 篠田 聡 香月貴彦 柴山道久／**レイアウト** 渡辺 緑 村田雅英 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 山口浩司 しのらんど 藤瀬典夫 藤澤久美子（スタジオ・ビー・フォー） 白勢房枝（邯庵郷） 吉田正人 杉田デザインオフィス WASH／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 田中修一 佐々塚啓介／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子／**Special Thanks** MEGA FORCE(France)／**写植** ケイズグラフィック 大洋プロ エストール／**校正** フィールドアップ／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と（方法は自由）履歴書を編集部にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

発売
SEGA SATURN
TIME WARNER INTERACTIVE'S
Virtua Racing
ホントによかったねェ、学。
あっ、それと
『いつものテレカキャンペーン』
っていうのがあるから
ハガキ送って、テレホンカード
もらっちゃいなよ!!
TIME WARNER INTERACTIVE
あらすじ
1年が終わりに近づき、こどもだってなにかと忙しい12月の或る日、
東京都茅場町の三流商社に勤務する、室田志津男(44)の長男・学(7)は、
さっきから何度も数日前の父との約束を思い出していた。
「テストで100点とったら、そのオモチャを買ってやるぞ!」
そのオモチャとは、セガサターン用ソフト、
『バーチャレーシング セガサターン』
学のとなりで、姉・涼子(14)がいつになくはしゃいでいる。
『何度見てもすごいよねェ。学、やればできるじゃん!』
そう、学はやったのだ。100点をとったのだ。しかも、苦手の算数で。
そして、今日は学にとっての「運命」の日、12月22日……
TIME WARNER INTERACTIVE'S
セガサターン Virtua Racing
株式会社 タイムワーナー インタラクティブ
〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15 カスタマーサービス:03(3865)2988(月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く) ※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

セガサターンマガジン 1月12・26日号 1996 Vol.1
1996年1月26日発行（毎月第2、第4金曜日発行）第12巻1号通巻135号
発行人・橋本五郎　編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円（本体524円）

Printed in Japan
T1023404010542
雑誌23404-1/26